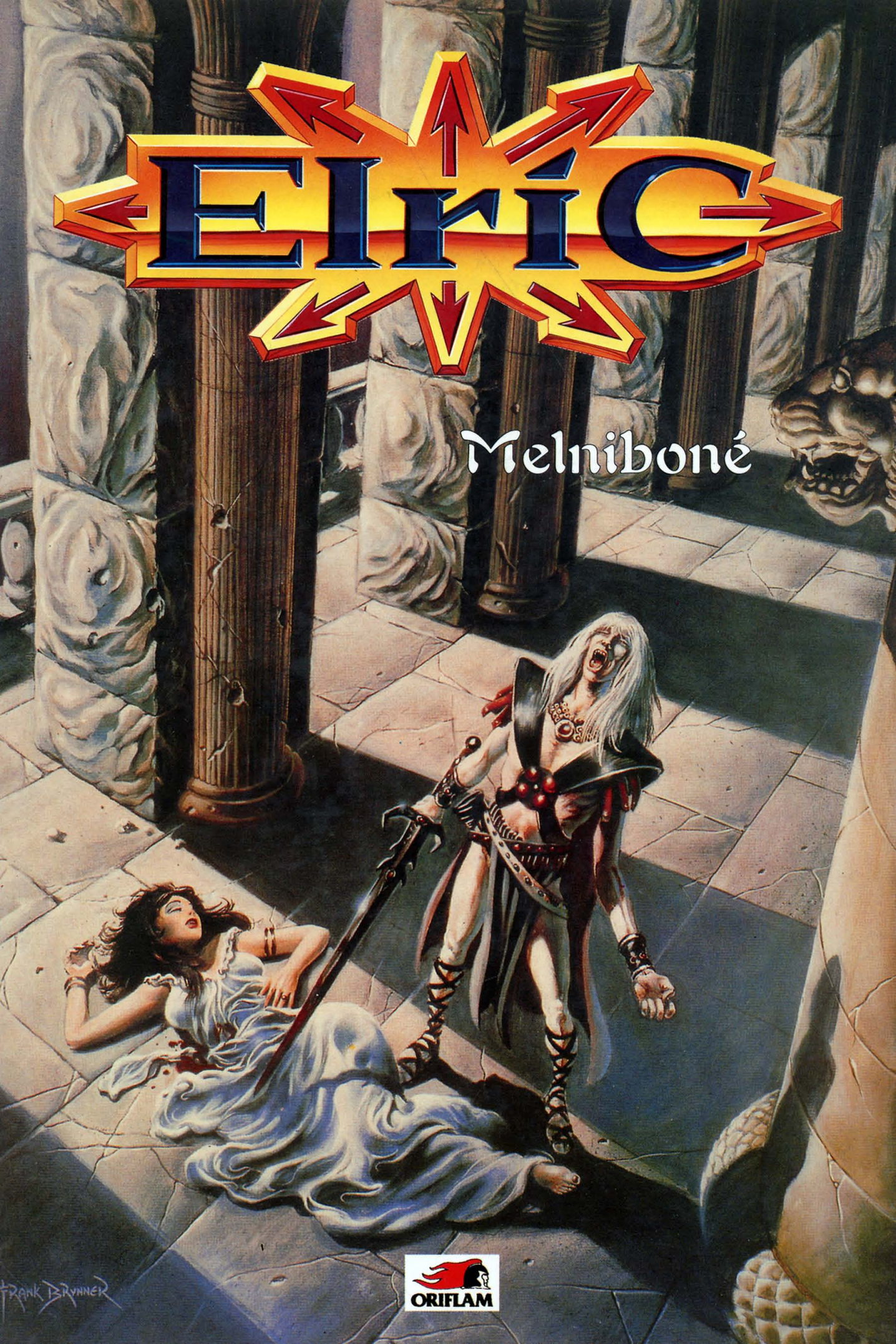
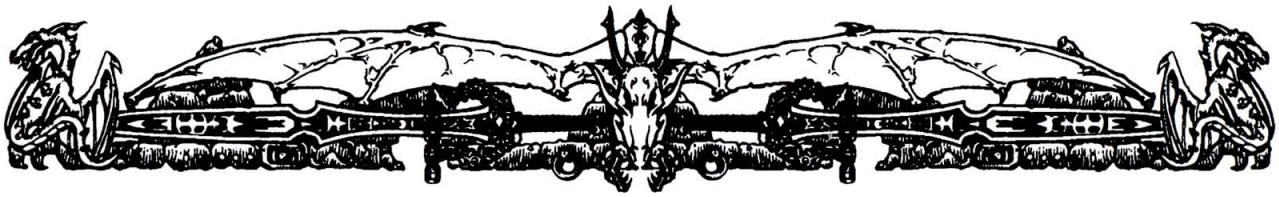

ELRIC
Melniboné
FRANK BRUNNER
ORIFLAM

Brillantes comme des diamants ou comme les feux du soleil sur la crête des vagues, telles étaient les cités du Glorieux Empire. Semblable aux vagues, le règne de 10 000 ans qu'exerça Melniboné sur le monde connut un reflux, ordonné par les marées du temps.»

- Chronique de l'Epée Noire



Melniboné

Richard Watts

et

Geoff Gillian, Penelope Love, Mark Morrison

Traduction : Marc J. Gazo

Correction : Pierre Léonard

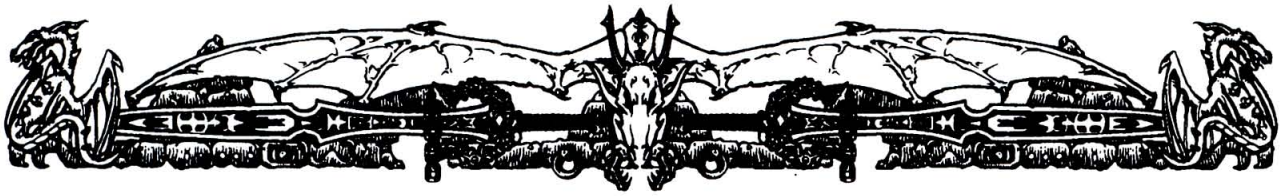
Illustration de Couverture : Hubert de Lartigue

Illustrations Intérieures : Gustaf Bjorksten, John Borkowski, Alain Gassner, Mark Hill, Chris Johnston, Michael Kirkbride,Bruno Martin, Franck Capelli

Cartes : Phil Anderson, Gustaf Bjorksten et Ian Harrison

Maquette : Philippe Dohr

Production : Eric Simon



Sommaire

Introduction 5
Richard Watts

Melniboné 6
Richard Watts

Culture et Traditions 38
Richard Watts

Théologie et Cosmologie 59
Richard Watts

Rencontres à Melniboné 64
Penelope Love et Richard Watts

Digest de Melniboné 70
Richard Watts et al.

Guide du Visiteur de Melniboné 84
Geoff Gillan

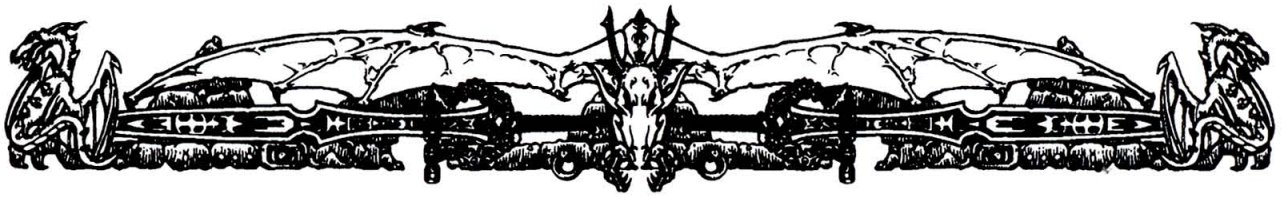
Le Verre des Souffrances 102
Geoff Gillan

Le Fantôme des Cités 132
Penelope Love

Feuilles de Personnage 156

Epoque du supplément Melniboné

Les événements narrés dans ce livre se déroulent un an avant l'avènement des situations décrites par Michael Moorcock dans le roman Elric des Dragons. Les publications d'Oriflam intitulées Les Sorciers de Pan Tang, Périls dans les Jeunes Royaumes et les Seigneurs des Mers proposent un décor et des aventures intervenant au cours de cette période préliminaire.
Le sac d'Imrryr sera développé dans un prochain supplément pour Elric.



Introduction

Dix mille années durant, le Glorieux Empire de Melniboné a gouverné le monde. Le peuple de Melniboné n'est pas humain ; il est issu d'une race bien plus vieille que l'humanité.

Ce sont des sorciers puissants pour lesquels l'usage de la magie s'avère aussi facile que le simple fait de respirer. Au plus fort de leur gloire, ils ont passé des pactes inimaginables avec des Dieux Démoniaques, façonné les éléments et les contrées à leur goût, et apprivoisé les dragons, sur le dos desquels ils ont conquis les territoires de bien des mondes. La vieillesse a émoussé le Glorieux Empire, terni sa beauté, et affaibli son peuple.

Aujourd'hui, les seules conquêtes entreprises par les Princes-Dragons de Melniboné ont lieu dans les rêves que provoquent leur drogue, et pendant ce temps, l'Empire se putréfie de l'intérieur. Bientôt, un nouvel Empereur s'assiéra sur le Trône de Rubis. Rendra-t-il sa splendeur passée au Glorieux Empire ou provoquera-t-il sa perte ? La réponse demeure inconnue et ce, même au royaume des rêves.

Melniboné, Ile aux Dragons et Cité qui Rêve renferme des données de base destinées aux joueurs et aux maîtres de jeu, ainsi que des scénarios réservés à l'usage exclusif du MJ. Ce livre consiste en une évocation des humeurs et des images propres à Melniboné. Toutefois, il ne prétend pas à une description exhaustive de chacun des détails de cette contrée. L'Ile aux Dragons comprend trop de splendeurs et de merveilles pour permettre un portrait d'une telle précision. Nous avons veillé à mantenir une certaine continuité avec les livres de Michael Moorcock. Nous espérons que les lecteurs ne découvriront des anomalies par rapport à la saga que lorsque M. Moorcock est lui-même en contradiction avec ses écrits.

Le chapitre intitulé *Melniboné* présente l'histoire des Melnibonéens dans le monde des Jeunes Royaumes ; il décrit en outre la grande île de Melniboné et quelques endroits tout aussi remarquables. Pareillement, la cité d'Imrryr, le dernier bastion de la grandeur du Glorieux Empire, est présentée sous ses aspects historiques et physiques. Les créatures qui vivent sur la seule Ile aux Dragons sont également décrites dans ce chapitre.

Le deuxième, *les Melnibonéens*, aborde la culture et les traditions de cette race non-humaine. Il couvre des sujets tels que l'habillement et la drogue, et donne des informations supplémentaires permettant de créer un aventurier melnibonéen.

Ce chapitre fournit également la description et les caractéristiques des habitants illustres de la Cité qui Rêve ; celles-ci comportent des divergences de détail par rapport aux descriptifs donnés dans le livre de règles, lequel présente ces personnages sous leur plus beau jour ou sous une forme éminemment représentative de la saga d'Elric.

La Religion explore la théologie melnibonéenne. Ce chapitre traite de leurs croyances vis-à-vis du Chaos, de la Balance, de la Loi, des Seigneurs Elémentaires, et des Seigneurs des Bêtes et des Plantes.

Les tables des rencontres effectuées en Imrryr et à Melniboné se trouvent dans le chapitre intitulé *«Rencontres à Melniboné»*.

Le *Digest de Melniboné* contient un catalogue complet des caractéristiques applicables aux personnages et créatures melnibonéens, fussent-ils de petite ou de grande taille.

Trois scénarios font suite à ces données de base : *le Guide du Visiteur de Melniboné* lâche les aventuriers dans l'Ile, qu'ils explorent à la requête d'une société d'érudits.

Le Verre des Souffrances permet aux personnages-joueurs d'assister à un moment critique de l'histoire passée du Glorieux Empire et d'engager des actions à même de changer cette dernière.

Le Fantôme des Cités entraîne les PJ dans la recherche du père d'une Melnibonéenne, lequel est absent par l'esprit et non par le corps.

LA MER DES DRAGONS
AMASHII
BAIE DES VERS
LAC DE LUNE
COLLINES ROCHEUSES ESSEULÉES
ARÈNE DES ÂMES PERDUES
PRÉS DE LA LASSITUDE
CHUTES DU DRAGON
FORÊT INTANGIBLE
PLAINE D'IMRRYR
COLLINES D'ENCERCLEMENT
PIERRES QUI RÊVENT
FLEUVE LALKHU
IMRRYR
CLAIRIÈRE DES SANGLOTS
LA CÔTE SAUVAGE
PALAIS FLOTTANT
COLLINES DORÉES
A'SHA'HIIAN
N
WA'AIYA'ORO
KIASHU
CARTE DE
MELNIBONÉ
ALIAS L'ILE AUX DRAGONS
ET DE SES ENVIRONS
TELLE QU'ELLE FUT DÉCRITE À PHILOS
LE CARTOGRAPHE PAR DIVERS MARINIERS

Melniboné

Ce chapitre traite des territoires et de l'héritage de Melniboné. La partie intitulée «Histoire du Glorieux Empire» relate les 10 000 ans historiques de Melniboné. «L'Ile aux Dragons» en décrit ensuite la géographie. La troisième partie, «Les Dragons» lève le voile sur les habitants les plus impressionnants de l'île. Trois îlots voisins sont examinés dans «Les Iles». «La Cité qui Rêve» dépeint Imrryr et pour conclure, «Le Palais Impérial» sonde les mystères du coeur physique et spirituel de la cité.

Le Glorieux Empire

Etant donné l'âge même de la civilisation melnibonéenne, les érudits de l'Ile ne connaissent pas toutes les origines de Melniboné. L'Ile aux Dragons est peuplée depuis des dizaines de milliers d'années, et il est devenu impossible de distinguer le mythe de la réalité. Les faits sont rares et les légendes, contradictoires. Le lecteur se souvient sûrement qu'Elric lui-même, le plus grand érudit-sorcier qu'Imrryr eût connu depuis un siècle, n'était pas sûr de connaître la genèse de son empire.

Nul ne peut nommer l'endroit du multivers d'où ces premiers ancêtres sont venus. D'après la légende la plus ancienne de Melniboné, consignée dans la Sphère Bredouillante, ce peuple inhumain gagna ce monde, vagabond cosmique, comme il fuyait une catastrophe qui avait détruit son plan d'origine (et qui les poursuivait peut-être). Certains passages suggèrent sombrement que le désastre en question avait été conçu par les fugitifs eux-mêmes.

En ces jours lointains, les proto-Melnibonéens servaient la Balance. Le Chaos ne devait pas paraître dans leur nature avant de nombreux siècles. Ils reconnaissaient déjà le rôle essentiel joué par les Seigneurs Elémentaires et les Seigneurs des Bêtes et des Plantes dans l'existence du multivers, mais ils ne les vénéraient pas. Ces jeunes et pétulants extraterrestres formaient un peuple non-violent, quoique les rituels guerriers fissent partie de leur legs.

Un Nouveau Monde

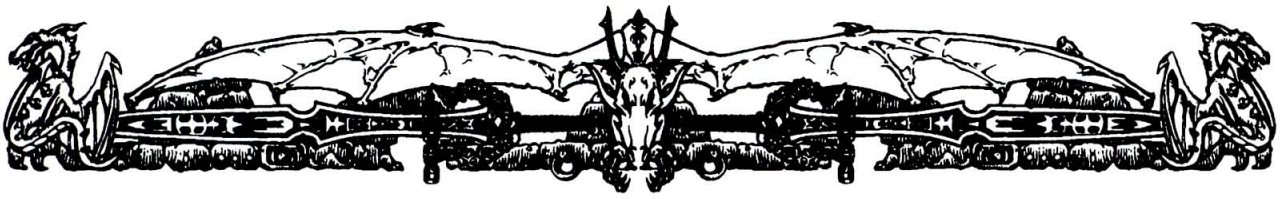
Cela fait douze mille ans à présent, les proto-Melnibonéens atteignirent le monde qui devait un jour abriter les Jeunes Royaumes. Ces grandes et sveltes personnes jurèrent de ne plus jamais fuir. A leur arrivée, ils étaient éparpillés un peu partout sur terre, mais ils émigrèrent petit à petit vers un point central afin d'y commencer une autre vie. Leur nouveau foyer était un monde qu'une guerre intestine des Seigneurs Elémentaires avait récemment remodelé de façon fondamentale.

Formée par le Chaos mais libérée du règne de ce dernier, cette terre était un monde plus brut et plus étincelant à cette époque. Pour le peuple inhumain qui avait erré de monde en monde dans tout le Million de Sphères, cette nouvelle demeure suggérait merveilles et délices.

Leur ville originelle, nommée A'sha'hiian, «la Première Cité», occupait l'extrémité occidentale d'une île qu'ils devaient appeler Melniboné. L'île en elle-même avait été créée lors des Guerres Elémentaires et constituait jadis le sommet d'une chaîne de montagnes surplombant le Vieil Océan.

R'lin K'ren A'a

Si de nombreuses colonies se rassemblèrent en A'sha'hiian au fil des siècles, certaines restèrent à l'endroit où elles avaient posé le pied pour la première fois en débarquant dans ce nouveau plan. L'une d'elles fonda la cité qui reçut plus tard le nom de R'lin K'ren A'a. Ce groupe y demeura dans un isolement long de plusieurs siècles et mêla son sang à



celui d'une race bestiale. Il en fut avili et devint primitif. Deux mille ans après la fondation de R'lin K'ren A'a, le Duc Arioch du Chaos les chassa alors que Melniboné entamait un âge nouveau et magique.

Les Anciens et les Autres

Une race ancienne et inhumaine résidait déjà en ce monde, mais sa civilisation était sur son déclin. Le temps a occulté son nom. Les légendes en appellent les membres «les Anciens», des êtres quasi-immortels ne pouvant connaître la mort que par accident ou du fait de violences. Ils avaient surgi en ce monde à la suite du dernier Cycle Temporel, lorsque le Peuple Condamné avait à moitié détruit la terre et anéanti sa propre civilisation. La société des Anciens s'affaiblit en prenant de l'âge et devint incapable de contenir les attaques de plus en plus puissantes que le Chaos faisait subir à la planète sous le commandement du terrible Duc Darnizhaan. Les Anciens souhaitèrent la bienvenue en ce monde aux proto-Melnibonéens, espérant que ces derniers les aideraient à se défendre contre le Chaos. Les maisons nobles des deux races s'allièrent par mariage et échangèrent présents et connaissances. D'autres races non-humaines peuplaient le monde à cette époque. Les habitants du Pays Silencieux vivaient comme ils le font aujourd'hui encore, reclus du monde extérieur dans les confins de leur pays stérile.

Cette race maléfique et isolée ne devait jamais rejoindre le Glorieux Empire, et Melniboné ne tenta pas davantage de la conquérir. Le Peuple Ailé de Myrrhyn formait également une petite nation à ce moment-là (apparenté de quelque façon aux habitants inhumains du Pays Silencieux, il a récemment évolué, s'élevant au-dessus de sa condition de clakars bestiaux). Au fil des millénaires, le Glorieux Empire devait voir la nation myrrhynienne grandir et décroître avant que Melniboné n'entame son propre déclin.

La seule race inhumaine supplémentaire dont les scribes de Melniboné font état (ceux-ci ne s'intéressant qu'épisodiquement aux êtres auxquels l'Empire a succédé et encore moins à ceux qu'il détruit) était celle des Nihrains. Ceux-ci devaient régulièrement s'éveiller pendant le règne du Glorieux Empire, venant souvent en aide à Melniboné.

Les Epées Runiques

Parmi les objets que les Anciens remirent aux grands de Melniboné figurent deux épées. Forgées dans la substance du Chaos par des armuriers de la Loi, elles avaient pour objet de combattre le Chaos. Stormbringer et Mournblade étaient d'une puissance telle qu'elles pouvaient tuer les Seigneurs du Chaos eux-mêmes. Mais les Anciens dissimulèrent la nature et la mission réelles des épées runiques. Le don de ces dernières et leur influence chaotique sur les générations successives entamèrent la corruption des êtres dont les descendants devaient devenir les Melnibonéens. Au début, les dirigeants de Melniboné cherchèrent à éclipser la soif de bataille générée par les épées, mais bientôt ils y prirent grand plaisir.

Les Guerres Chaotiques

Un siècle après l'arrivée des proto-Melnibonéens, le Chaos s'attaqua de toutes ses forces aux puissances de la Loi et aux serviteurs de la Balance qui les défendaient. Le monde connut alors une période de folie et d'horreur. Nombre des guerriers de la pré-Melniboné tombèrent au combat devant les hordes chaotiques du Duc Darnizhaan.

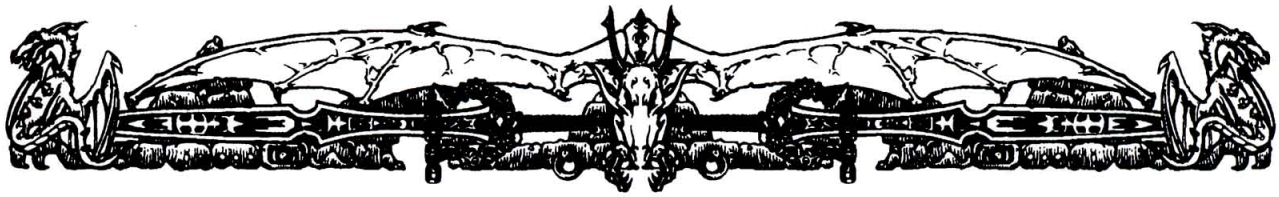
Un des Champions de la Balance partit en quête du Navire des Terres et des Mers afin de parcourir les plans, d'en ramener des dragons, et de les faire participer au combat. Il réussit dans son entreprise, mais le Chaos ne connut la défaite que lorsque les deux épées furent utilisées. Effrayés par ces dernières, Darnizhaan et un grand nombre de ses congénères Seigneurs du Chaos abandonnèrent leur substance, projetant leur essence vitale dans l'Eternité dans l'espoir de devenir immortels. Avec le temps, ils devaient être connus sous le nom des Dieux Morts, mais à moins d'être tués par les épées runiques, les Dieux Morts eux-mêmes ne peuvent vraiment mourir.

Extrait du Grimoire d'Argent

Comme les siècles passaient, les flammes du Chaos qui avaient attisé le magnifique coeur du Glorieux Empire se mirent à faiblir, entraînant l'étiolement du courage et des douces fantaisies de ses Empereurs. En souvenir de la convoitise dont les Epées Noires avaient fait preuve pour l'âme des êtres qui les avaient forgées de nombreuses années plus tôt, leurs propriétaires ultérieurs les craignirent et cherchèrent à se libérer des lames infernales incrustées de runes. Finalement, les Seigneurs des Mondes d'En-Haut s'en emparèrent et les cachèrent au sein de l'infinité de mondes possibles.

La Mort des Anciens

Les Epées Noires s'avérèrent perfides. Les Anciens qui pouvaient encore se battre avaient gagné le champ de bataille mais, dans l'ardeur du combat, les épées retournèrent la main de leur utilisateur contre leurs forgerons, tuant ces derniers. Les rares Anciens qui survécurent étaient les érudits de cette race ; ils n'avaient de ce fait pas rejoint le champ de bataille. Ils moururent de chagrin en quelques décennies, et les Anciens s'éteignirent à tout jamais. Préférant ne pas rester en A'sha'hiian, qui était devenue un monument au mort, le peuple fonda une nouvelle métropole. Celle-ci fut appelée H'hui'shan, «La Cité de l'Ile». Quant à l'île proprement dite, elle fut rebaptisée Melniboné. Nous avons perdu toute trace des noms que les Anciens ont pu lui donner.



La Fondation d'un Empire

Une fois le Chaos banni, les Melnibonéens pouvaient explorer leur nouveau monde. L'amour et le respect qu'ils nourrissaient pour la nature du temps où ils servaient la Balance leur permit de tisser un lien psychique avec les dragons, ces bêtes qui avaient été soustraites à un autre monde pour les aider à combattre le Chaos. A l'instar des Epées Noires, les dragons étaient des créatures du Chaos, et au cours des siècles postérieurs, certains traits propres à leur nature commencèrent à apparaître chez les êtres qui les chevauchaient. L'esprit sauvage et les sens avides des dragons se mêlèrent tout d'abord à leurs cavaliers au moment des combats. Mais rapidement, les étranges et sombres émotions devinrent partie intégrante de la personnalité des guerriers-dragons et se mirent à transparaître chez leurs enfants.

Outre l'influence chaotique des dragons, l'aura néfaste des Epées Noires (que portaient à présent les Princes-Dragons les plus sauvages de Melniboné) se fit également sentir. Petit à petit, l'esprit indompté et vindicatif du Chaos s'intégra à l'esprit de Melniboné.

Lorsque de nouveaux conquérants en herbe s'élevèrent et menacèrent la paix de leur monde, les cavaliers-dragons furent les premiers à les repousser. Au cours des siècles suivants, ces batailles défensives passèrent à l'offensive. Les guerriers-dragons se trouvant au plus fort de ces batailles, ils constituèrent la noblesse la plus puissante du nouvel ordre social de Melniboné. Les circonstances et le Destin conspirèrent pour faire sauter le pas à Melniboné entre une nation dont le peuple pacifique servait la Balance et un pays guerrier abritant des conquérants inhumains et amoraux. L'humanité n'existait pas encore sur ce monde, et les rares autres états non-humains ne souffraient nullement la comparaison avec la maîtrise guerrière des Melnibonéens. L'une après l'autre, ces puissances tombèrent. Cela se passait dix mille ans plus tôt, et l'ère du Glorieux Empire commença alors.

Le Retour du Chaos

Au bout de plusieurs siècles de combats, Melniboné avait assujetti le monde entier. Comme la Balance Cosmique lui interdisait d'étendre son Empire par la conquête d'autres mondes, certains nobles hérétiques émirent la suggestion que l'Ile aux Dragons ferait bien d'abandonner son allégeance et de s'allier au Chaos. Sous l'égide de ce dernier, Melniboné obtiendrait des victoires et des fascinations sans limites.

Ainsi le désir de poursuivre leurs invasions dépassa-t-il les limites du monde naturel, entraînant de fortes dissensions au sein des Melnibonéens. La guerre civile éclata entre les personnes en faveur du Chaos (des jeunes, le plus souvent, ceux-ci ayant déjà subi l'influence de l'Entropie) et la vieille race des Melnibonéens demeurés fidèles à la Balance. Trois jours durant, la bataille fit rage dans Melniboné et le Glorieux Empire. H'hui'shan fut détruite et de nombreux Melnibonéens préférèrent fuir ou mourir plutôt que de pactiser avec le Chaos. Les réfugiés se répartirent dans d'autres plans et à la surface du monde. Ceux qui penchaient pour le Chaos triomphèrent.

A Melniboné, le Duc Arioch du Chaos supplanta le culte de la Balance Cosmique. Protecteur de l'Ile aux Dragons, il s'avéra un dieu certes plus exigeant, mais beaucoup plus actif.

C'est à cette époque que les Seigneurs d'En-Haut se réunirent à R'lin K'ren A'a, bannissant ses habitants au passage. Certains membres du peuple dégénéré de R'lin K'ren A'a s'enfuirent dans l'Ile du Sorcier et y trouvèrent ultérieurement la mort. Des tempêtes en emmenèrent d'autres jusque dans l'Ile aux Dragons, où leur arrivée déclencha un accueil horrifié et se solda par leur exécution. L'histoire de Melniboné est si confuse que certaines sources affirment, pour des raisons qui leur appartiennent, que les sangs mêlés de R'lin K'ren A'a sont en réalité les fondateurs de l'Ile aux Dragons. Cette légende est fort connue dans les Jeunes Royaumes où elle a peut-être pris naissance lorsque les ancêtres simiesques et primitifs de l'humanité ont dû faire face aux migrations de ce peuple avili.

L'Histoire Ecrite

Les plus anciennes archives écrites de Melniboné à avoir survécu datent de l'époque où le Duc Arioch du Chaos devint le protecteur de l'Ile. Melniboné était affaiblie par sa guerre civile, aussi de nombreuses nations non-humaines asservies se rebellèrent et attaquèrent l'Ile aux Dragons. Une magie féroce en ravagea plusieurs, les convainquant toutes de la puissante sorcellerie dont le Glorieux Empire disposait alors.

L'Age d'Or

Le prestige et la puissance de la magie commencèrent à imprégner le peuple de Melniboné, lequel abandonna peu à peu son ingéniosité en matière de sciences et d'architecture pour s'adonner à la sorcellerie. La cité d'Imrryr fut la dernière merveille technique que les Melnibonéens réalisèrent avant de se laisser complètement accaparer par la magie. Plus de cent ans après la destruction de H'hui'shan, Imrryr fut bâtie à l'endroit même où la Cité de l'Ile s'était effondrée. Ville aux tours et aux flèches inspirées, merveille de maçonnerie et de pierre, Imrryr devait témoigner de l'ère de la Balance qui venait de s'écouler et du récent éveil au Chaos, aux conquêtes, et à la sorcellerie de Melniboné.

L'usage de la sorcellerie devint naturel pour les Melnibonéens, car leur esprit inhumain convenait parfaitement à sa pratique. Le Glorieux Empire conclut des pactes avec les Seigneurs Elémentaires et les Seigneurs des Bêtes et des Plantes. Les dragons parcouraient les cieux d'une douzaine de mondes différents. Des flottes composées de plusieurs centaines de frégates melnibonéennes voguaient sur les océans de ce monde et d'au-delà. Les siècles se suivirent sans

que le Glorieux Empire ne donne le moindre signe d'un déclin quelconque. C'était une époque de splendeur et de gloire, de conquêtes inter-dimensionnelles, et d'un Chaos effréné, lâché sans entrave dans une centaine de mondes.

> «Les hautes tours d'Imrryr réfléchissaient la lumière de l'aurore. Chaque tour chatoyait d'un ton différent. C'était une myriade de teintes pastels qui décoraient l'aube ensoleillée : des roses, des jaunes, des lilas, des verts, des mauves, des bruns, des oranges, des bleus, des blancs, des ors.»
>
> **- Elric des Dragons, I, 3.**

Introspection et Lassitude

A Melniboné, les Empereurs n'ont cessé d'accumuler la puissance pour leur propre compte. Autrefois, les gens se réunissaient au forum et au parlement pour débattre et établir la trajectoire de Melniboné. Aujourd'hui, l'Empereur règne en souverain absolu et les décrets provenant du Trône de Rubis ne sont jamais remis en cause.

Ne pouvant plus agir pour le bien de Melniboné, le peuple est devenu peu enclin à faire quoi que ce soit et dépend beaucoup plus de ses esclaves. S'il leur est à présent impossible de survivre sans ces derniers, les Melnibonéens les ont cachés de peur de blesser leur sensibilité inhumainement délicate en les croisant du regard. Leur accès aux Mondes d'En-Haut les ayant peut-être blasés, leur usage constant de la magie ayant peut-être émoussé leur curiosité, les Melnibonéens se sont tournés vers le plaisir des rêves. Leur race avait toujours été du type contemplatif, ils se sont donc laissé gagner par leurs mystères intérieurs et dérobés au monde extérieur. La drogue a alimenté leurs visions intimes. Elle leur a également permis de contrôler leurs populations d'esclaves, lesquelles se composaient jadis de prisonniers inhumains mais se révèlent aujourd'hui à proportion fortement humaine. Depuis lors, soit quatre mille ans, Imrryr s'est fait connaître sous le nom de la Cité qui Rêve.

Le Début de la Fin

Au sommet de sa puissance, le peuple de Melniboné pouvait remodeler des nations entières pour son plaisir passager. Le monde des Jeunes Royaumes était leur jouet. Le Chaos fit des Melnibonéens des êtres cruels et amoraux, et au fil des siècles, il sembla qu'ils avaient toujours été ainsi. Absorbés dans leur sorcellerie et leurs conquêtes inter-dimensionnelles, les Melnibonéens ne remarquèrent pas les changements qui affectaient leur race. La quête de triomphes supplémentaires, d'innovations originales, et d'expériences nouvelles avait rendu Melniboné insensible au monde qui l'entourait.

Pendant ce temps, les races humaines avaient poursuivi leur évolution sur terre. Au début, elles ne valaient guère mieux que des animaux, mais au contact de Melniboné et de son peuple, l'humanité gravit les pentes de la civilisation. Tout n'était alors qu'esclavage et exploitation dont il convenait de faire usage. Il y a un peu plus de quatre mille ans, les premières tribus nomades de cueilleurs-chasseurs se ravitaillaient à la périphérie des colonies melnibonéennes. Là, elles apprirent à produire des cultures agricoles auprès de leurs maîtres inhumains. Des villes humaines se développèrent, ainsi que les avantages apportés par les agglomérations. La première civilisation humaine fut celle de Quarzhasaat, dans ce qu'il est aujourd'hui coutume d'appeler le Désert des Soupirs. Les Melnibonéens ne lui reconnurent pas le statut de nation évoluée.

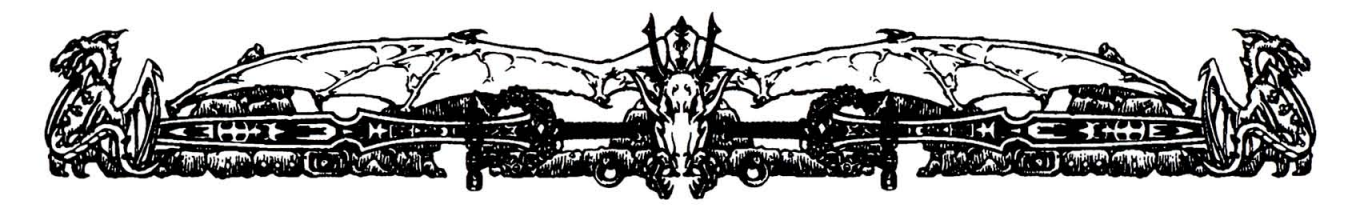
Au cours des siècles qui suivirent, les humains envahirent le monde par nuées. Il y a deux siècles de cela, la nation de Quarzhasaat se donna le titre d'Empire, un événement qui provoqua une grande surprise en Imrryr. Le fait que des animaux puissent se prévaloir de telles prétentions fut un sujet d'amusement chez les Melnibonéens et ce, d'autant plus quand les sorciers des Quarzhasaatims détruisirent leur propre empire en l'inondant de sable. (En fait, leur intention avait été d'anéantir et d'envahir l'armée melnibonéenne.) Le dernier éveil connu des Nihrains remonte à cette époque et il est possible qu'ils aient participé à la chute de Quarzhasaat. Une fois cette brève plaisanterie humaine terminée, Melniboné retomba dans sa torpeur irrépressible.

L'Empire Dharzi

La nation des Dharzis fut la dernière patrie non-humaine à menacer le Glorieux Empire. Elle s'illustra quelque trois mille ans plus tôt. On a suggéré que le Peuple Animal, comme on nomme parfois les Dharzis, était le produit d'une expérience melnibonéenne ratée. Quelles que soient ses origines, la nation dharzie gagna rapidement en taille et en puissance. Sa sorcellerie animale et son puissant culte des Seigneurs des Bêtes lui permirent vite de rivaliser avec Melniboné. La coexistence de deux empires agressifs et expansionnistes s'avérant impossible, la guerre éclata entre les Dharzis et le peuple de l'Ile aux Dragons. Cela se passait il y a mille ans.

Contrairement aux batailles que le Glorieux Empire avait livrées par le passé, celle-ci menaça sérieusement Melniboné. Le puissant Empire Dharzi était presque son égal. Chacun des deux camps usa d'une imposante magie qui balaya le monde, le remodelant par endroits. Les sorts extraordinaires que les meilleurs sorciers de l'Ile aux Dragons tentèrent désespérément de lancer finirent par prendre effet. Les vieux accords que Melniboné avait passés avec le Peuple Animal affaiblirent les Dharzis de façon décisive, mais cela ne s'était pas fait sans mal. Melniboné vainquit son ennemi aux dépens de ses propres forces.

La plus grande catastrophe se produisit lorsqu'une explosion de magie incontrôlée fit entrer un volcan du nord en éruption. D'énormes raz de marée balayèrent la Mer Pâle et la Mer des Dragons, créant une fissure entre les plans. Ce cataclysme amena les Mabdens sur l'île dévastée qu'ils devaient par la suite renommer Pan Tang. Mais en définitive, la race des Dharzis fut frappée d'extinction.



Les runes buveuses d'âmes dont Melniboné fit usage afin de détruire ses ennemis eurent également pour effet de tuer ou de ravager l'esprit d'une génération de sorciers melnibonéens. Les pertes que Melniboné subit parmi ses guerriers se révélèrent paralysantes, et l'Ile en fut mortellement affaiblie.

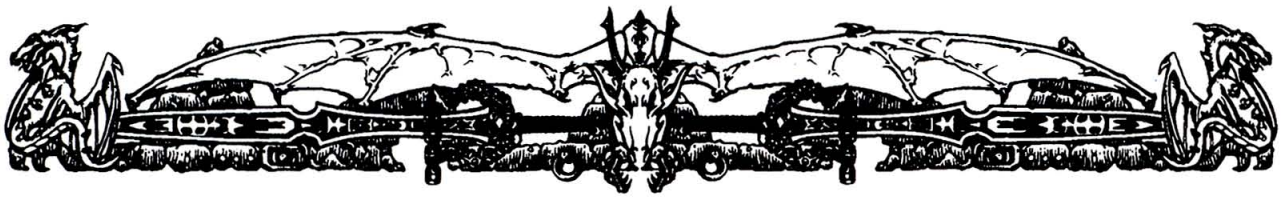
Pendant cinq cents ans, le Glorieux Empire continua de lutter. Certains lui livrèrent un combat à mort. Son déclin dans le plan des Jeunes Royaumes ne devait certes pas commencer avant plusieurs siècles, mais Melniboné se mit dès lors à perdre ses dominions un à un dans les plans étrangers. Bientôt, il allait sembler que ces derniers n'avaient jamais existé.

L'Essor des Jeunes Royaumes

Il y a cinq siècles de cela, le contrôle exercé par Melniboné sur les populations du monde commença à se relâcher. Les Melnibonéens parlaient avec condescendance de ces nations, les appelant les Jeunes Royaumes pour railler le gouffre qui les séparait de la puissance séculaire de Melniboné. A cette époque, les frégates melnibonéennes se firent de plus en plus rares sur les océans, leurs naissances diminuèrent, et leurs colonies placées hors de l'Ile furent abandonnées. L'effectif des dragons se mit à diminuer, la ponte de leurs oeufs s'avérant de moins en moins abondante. Les Seigneurs du Chaos semblèrent eux-mêmes se désintéresser de Melniboné ; l'emploi de la magie se révéla de plus en plus difficile, et les sorts perdirent de leur puissance ou agirent de travers.

Durant cette période, les machinations de Myshella de Kaneloon, la sorcière humaine au service de la Loi, furent sans aucun doute responsables des problèmes de Melniboné. Les formules ordonnées des rituels et des liturgies dont les Melnibonéens avaient entouré le Chaos avaient eu pour effet secondaire d'affaiblir quelque peu ce dernier. A présent, l'Eglise de la Loi des humains développait davantage la stabilité et la structure d'un monde autrefois gouverné par les Seigneurs de l'Entropie. Une barrière de la Loi fut érigée tout autour de la terre, empêchant les Ducs du Chaos d'exercer un règne absolu sur ce plan. Par le fait, elle diminua peu à peu leur influence sur ce dernier.

(A l'époque d'Elric, les Seigneurs du Chaos ne peuvent ou ne veulent être contactés à cause de cette barrière, aussi n'ont-ils pas paru sur terre depuis un grand nombre d'années. C'est Elric, le plus grand sorcier de son temps, qui ouvrira une brèche dans ladite barrière en convoquant Arioch, dans Elric des Dragons. Cette dernière sera un jour abattue par l'insensé Théocrate de Pan Tang, ainsi qu'il est décrit dans le roman Stormbringer, permettant au Chaos de régner librement sur le monde.)



Si elles pouvaient se libérer de l'oppression du Glorieux Empire, les nations humaines se développeraient et prospéreraient. Le Lormyr fut le premier à se déclarer indépendant, secouant le joug de Melniboné quatre cents ans dans le passé. Menées par le célèbre héros Comte Aubec de Malador, les armées de l'humanité remportèrent une bataille décisive contre des forces melnibonéennes qu'une arrogante ignorance de leurs adversaires avait mal préparées à la guerre. Sous le règne de la Reine Eloarde, Aubec menant successivement ses troupes à de nouvelles victoires, le Lormyr conquit rapidement la totalité des Terres du Sud qui avaient récemment proclamé leur indépendance.

De par le monde, des nations connurent essor et déchéance. Jadis, les vaisseaux de Melniboné avaient gagné les côtes de ces dernières pour les piller et voler, exigeant le paiement d'un tribut ; à présent, les marchands des Jeunes Royaumes se rendaient en Imrryr pour y acheter les merveilleuses marchandises dont Melniboné avait le secret. De puissance martiale, Melniboné passa au rang de puissance marchande. Avant l'avènement d'Elric, ce commerce maintient à lui seul Melniboné en vie.

L'Histoire Moderne

Imrryr est certes la seule cité du Glorieux Empire à avoir connu la puissance qui ait survécu, mais ce dernier bastion n'en a pas pour autant été affaibli. La flotte des frégates dorées dispose d'un effectif fort réduit et sillonne rarement les mers, mais elle fait connaître la morsure du feu et une destruction incontournable aux petits nobles arrivistes et aux brigands qui osent attaquer la Cité qui Rêve. Les dragons sommeillant au plus profond des cavernes sont peut-être moins nombreux qu'ils ne l'ont été, mais la furie dévastatrice de leur venin inflammable se révèle tout aussi puissant une fois leur réveil obtenu. Ainsi protégés, les Melnibonéens s'estiment inattaquables et continuent de se considérer comme les maîtres légitimes des Jeunes Royaumes.

Melniboné de nos Jours

Le déclin des forces de Melniboné s'est accompagné de l'affaiblissement de sa fougue. De fait, la population de la Cité qui Rêve ne s'éloigne plus de ses tours scintillantes. Elle trouve tous les plaisirs dont elle a besoin au sein des murs d'Imrryr. Ceux qui n'y sont pas conçus leur sont apportés par des esclaves ou par des marchands humains mus par un pitoyable désir mercantiliste. Si les humains craignent et méprisent les Melnibonéens, ils n'en convoitent pas moins leurs richesses.

Poussés par leur cupidité, des marchands et des navigateurs gagnent Imrryr et acceptent d'affronter les dangers du labyrinthe marin pour pouvoir s'ancrer et commercer en son port. Des règlements volumineux régissent l'accès des humains en Imrryr ; ceux qui les enfreignent, même s'ils n'en ont pas conscience, sont emprisonnés, torturés, et réduits en esclavage.

Le prix à payer est fort élevé, pourtant les milliers de marchands qui visitent Melniboné chaque année semblent estimer que le risque vaut la peine d'être couru. Certains pirates considérant Melniboné comme une puissance affaiblie s'y rendent non pas pour y faire commerce, mais pour la piller. Ils y rencontrent le même mépris dont les Melnibonéens font preuve à l'égard de l'humanité tout entière, un mépris accompagné de feu et d'acier.

L'héritage du Glorieux Empire est tel que le peuple de l'Ile aux Dragons ne peut concevoir un monde échappant à son emprise. Tel un parent refusant de voir l'indépendance récemment acquise de ses enfants, Melniboné n'a toujours pas compris que les Jeunes Royaumes avaient mûri. Isolés de l'humanité et de son rapide développement, les Melnibonéens sont devenus un anachronisme dépassé et pourrissant de l'intérieur.

L'Empereur actuel est Sadric 88, 427ème Empereur-Sorcier à s'asseoir sur le Trône de Rubis. Cette lignée se poursuit sans accroc depuis qu'un des dirigeants du Glorieux Empire est entré au service du Chaos. A l'instar de la nation sur laquelle il règne depuis un demi-siècle, Sadric est un empereur sur le déclin. Depuis la mort de son Impératrice quelque 20 ans plus tôt, Sadric s'abîme dans son deuil, ignorant presque entièrement son royaume et donc ses environs. Le chagrin le mine, et il se soucie peu des activités de sa cour, sur laquelle il exerce un règne nominal uniquement. Cela fait des années que l'empereur n'a pas fait valoir sa volonté impériale, période pendant laquelle Melniboné s'est enfoncée davantage encore dans sa décadence.

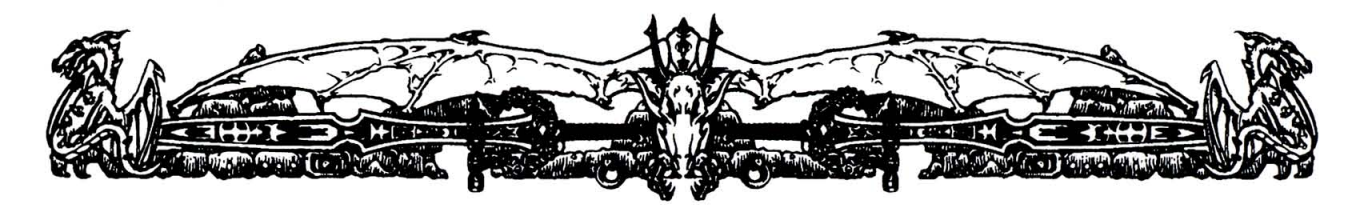
Seul l'élan de ses traditions pousse l'Ile aux Dragons de l'avant. Sans ces dernières, les vestiges du Glorieux Empire se désagrégeraient pour mourir.

S'ils taisent leur hérésie, certains habitants de la Cité qui Rêve n'en pensent pas moins que Sadric n'est pas fait pour régner car il est faible, apathique, et insouciant. Ceux-là espèrent voir Elric, le fils albinos de Sadric, mener Melniboné vers une nouvelle et glorieuse ère de conquête et de puissance lorsqu'il aura accédé au Trône de Rubis. Les présages et les prophéties ont annoncé qu'Elric serait le plus grand sorcier jamais vu depuis cinq cents ans en Melniboné. D'autres se demandent comment un enfant aussi chétif pourra un jour réaliser quoi que ce soit.

En réalité, Elric mène effectivement Melniboné vers une nouvelle ère, mais celle-ci ne s'avère nullement glorieuse. En l'espace de quelques courtes années, il détruit pour toujours les vestiges du Glorieux Empire.

Evénements à Venir

La longue et glorieuse histoire de Melniboné va bientôt connaître une fin brutale. Cette destruction se produira dans quelques années et pendant ce temps fugace, le drame, la mort, l'amour, la clameur publique, et une sorcellerie néfaste se dresseront tout autour du Trône de Rubis.



• **A l'appréciation du MJ,** l'empereur Sadric meurt et Elric accède au Trône de Rubis.

• **Trois mois après le couronnement d'Elric,** le Prince Yyrkoon et ses partisans poussent l'Empereur à prendre des mesures contre l'Ile des Cités Pourpres et sa puissance en pleine expansion, affirmant pour ce faire que cette nation de marchands s'empare du commerce légitime d'Imrryr. Le Quartier des Etrangers est balayé de rumeurs prétendant que les visiteurs humains de la Cité qui Rêve vont tous être arrêtés ou exécutés, et que les dragons font l'objet de préparatifs avant de s'envoler vers les Cités Pourpres pour les détruire. L'Empereur Elric refuse d'attaquer ces dernières en affirmant qu'il ne convient pas à un Melnibonéen de prendre ombrage sur une question monétaire. Cet incident fait légèrement perdre la face au Prince Yyrkoon.

• **Huit mois s'écoulent,** puis une petite flotte de corsaires vilmiriens fait voile sur Melniboné et, sous la demande pressante d'Yyrkoon, est complètement détruite par le venin des dragons. Le fait d'avoir réveillé les dragons pour cette petite attaque empêche Melniboné d'envoyer ces derniers à l'assaut des pillards dorélites qui attaquent Melniboné quatre mois plus tard.

• **Un an après cet épisode,** le Prince Yyrkoon se laisse gagner par son ambition lors d'une bataille navale opposant Melniboné à des pirates dorélites. Il tente de noyer Elric et accapare le Trône de Rubis par traîtrise. Une fois ses agissements mis à jour, Yyrkoon s'empare de Cymoril et fuit l'Ile aux Dragons. Des milliers de soldats sont expédiés aux quatre coins du monde, mais en vain. Plusieurs mois passent avant qu'ils ne regagnent tous Imrryr.

En désespoir de cause, Elric s'en remet à Arioch et lui jure fidélité. Arioch lui révèle qu'Yyrkoon se cache en Oin et en Yu. Grâce au Navire des Terres et des Mers, Elric se rend en Oin, vainc son cousin renégat, et fait sortir Cymoril de son sommeil de sorcier. Elric obtient également l'épée runique perdue appelée Stormbringer ; le destin tragique de l'Empereur albinos commence alors.

Ces événements sont décrits en détail dans Elric des Dragons, de Michael Moorcock.

• **Au bout d'un an et cinq mois,** Elric quitte le Trône de Rubis et part explorer le monde. Il nomme son cousin Yyrkoon régent de l'Ile pendant les douze mois de son absence. L'Empereur albinos se rend d'abord dans l'Ile des Cités Pourpres avant de gagner Jadmar, Bakshaan, Ufych-Sormeer, la cité perdue de Quarzhasaat dans le Désert des Soupirs, Filkhar, Argimiliar, et Pikarayd. Il est ensuite pris dans une aventure en compagnie du capitaine aveugle et de son mystérieux vaisseau (voir Le navigateur sur les mers du destin).

• **Deux années après l'accession au trône d'Elric,** l'ambition d'Yyrkoon entraîne de nouveau sa perte. Il crée de faux documents qu'il présente comme la preuve de la mort d'Elric et se proclame Empereur, le premier à avoir ainsi régné sans posséder la Bague des Rois. Une vieille prophétie prévoie la ruine de Melniboné si un tel acte venait jamais à se produire. Sa soeur, la princesse Cymoril, s'oppose aux agissements d'Yyrkoon, et pour la réduire au silence, il la projette une nouvelle fois dans un sommeil ensorcelé.

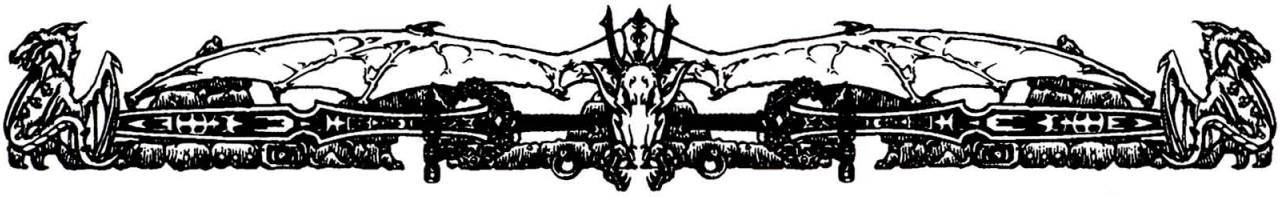
• **Six mois après cela,** le Sac d'Imrryr a lieu. Elric découvre la toute dernière traîtrise d'Yyrkoon lorsqu'il regagne les Cités Pourpres en compagnie de son nouvel ami, le Comte Smiorgan Tête-Chauve.

Il scelle une alliance temporaire entre les diverses puissances navales des Jeunes Royaumes et une flotte de plus d'un millier de galères de guerre fait voile sur Melniboné, transportant des écumeurs lugubres afin de piller, de tuer, et d'incendier.

Yyrkoon au coeur noir meurt sur la lame de Stormbringer, non sans avoir préalablement provoqué un accident au cours duquel Elric tue Cymoril. Imrryr est anéantie, et les écumeurs reprennent la mer, leurs navires chargés de butins. Toutefois, les dragons sont réveillés et les pillards victorieux meurent dans les flammes du dernier souffle incendiaire de l'Ile aux Dragons.

Le Comte Smiorgan et les rois de Jharkor, de Lormyr, de Tarkesh, de Vilmir, et d'Argimiliar sont tués lors du Sac d'Imrryr, ce qui bouleverse leur pays et précipite le Sort du Monde des années à venir.

> «Ils éperonnèrent leurs coursiers. Ils traversèrent des bois où le soleil jouait avec les ombres, franchirent une colline aux flancs escarpés. Ils arrivèrent finalement dans une plaine où poussaient des buissons couverts de ce luxuriant fruit vénéneux du bleu de l'amarante, du bleu de la nuit, de cette nuit que même la lumière du jour ne peut dissiper. Melniboné regorgeait de ces baies et de ces herbes. Et c'est à certaines d'entre elles qu'Elric devait d'être en vie. D'autres servaient à la fabrication des potions magiques dont les Melnibonéens s'abreuvaient depuis de nombreuses générations. Aujourd'hui, rares étaient ceux qui franchissaient les murs de la cité pour aller cueillir ces précieux fruits. Seuls les esclaves exploraient l'île...»
>
> **- Elric des Dragons, I, 3.**



L'Ile aux Dragons

Melniboné se compose d'une grande île et de trois autres, plus petites. Elle s'est formée environ 20 000 plus tôt quand les Seigneurs Elémentaires Grome et Straasha se sont affrontés. Leur lutte a remodelé le monde et ouvert une brèche importante dans les montagnes situées en bordure du Vieil Océan. Quand l'océan a débordé les territoires orientaux, les sommets de ces montagnes sont devenus les îles qui forment l'archipel melniboneen d'aujourd'hui. L'île centrale est Melniboné. Les trois autres se nomment Amashii, Kiashu, et Wa'aiya'oro.

Si les quatre îles melniboneennes abritaient les superbes et inhumains Melniboneens du temps de la pleine puissance du Glorieux Empire, les trois îlots extérieurs sont à présent quasiment abandonnés. Sur l'île principale, Imrryr est la seule cité encore peuplée. D'innombrables villes et maisons de campagne se sont vues déserter lorsque les Melniboneens ont cessé de s'intéresser au monde physique pour s'adonner au réconfort des plaisirs et visions engendrés par la drogue. Seule Imrryr conserve la superbe du Glorieux Empire, mais là encore, cet éclat relève en grande partie du domaine des rêves.

Le Climat

Nichée entre les courants de la Mer Bouillante et les eaux plus froides de la Mer des Dragons, Melniboné bénéficie d'un climat stable sur toute sa surface tout en étant sujette à des variations locales. Les saisons sont distinctes. Les étés pluvieux et humides sont la norme, les températures s'élevant parfois jusqu'à atteindre des extrêmes incommodes dans le sud. L'automne amène une explosion de couleurs sur l'île, les nombreux arbres de bois tendre s'empourprant de rouges, d'oranges, et d'ors avant que leurs feuilles ne tombent. Les hivers sont froids et secs, offrant des matinées vives et claires et des journées baignées du faible éclat du soleil. La neige est rare, à l'exception des sols plus élevés des Collines Rocheuses Esseulées du nord et ce, uniquement lors des jours les plus froids. Le printemps est la période la plus douce de l'année, ses champs de fleurs s'épanouissant dans tout Melniboné. De fortes précipitations (entre 1 et 1m50 par an) facilitent la croissance des plantes luxuriantes.

Les vents de la Mer des Dragons sont imprévisibles et amènent souvent des tempêtes et de fortes pluies sur les côtes du nord. Celles du sud sont bercées de vents chauds et doux, de brumes, et de pluies aussi légères que régulières issues de la Mer Bouillante.

Etant donné le grand nombre de sorciers qui résident à Melniboné, le climat de l'île n'est pas toujours modéré. Si une réception en plein air a lieu, un temps agréable sera exigé, aussi des sorts seront-ils jetés pour obtenir un ciel clair. Un mage peut tout aussi bien convoquer les élémentaires pour qu'ils provoquent pluies et tempêtes. De ce fait, les conditions climatiques réelles de l'Ile aux Dragons sont variables à l'extrême. Il est tout à fait possible de voir la Baie d'Imrryr baignée de soleil quand les Collines Dorées sont couvertes d'épais brouillards et les Prés de la Lassitude balayés par les tempêtes.

Géographie

Melniboné (l'île principale) en elle-même mesure 600 kilomètres de long et 240 de large en son point le plus évasé. Cette terre a toujours été superbe, et son occupation permanente l'a transformée en une gemme verdoyante. Au cours des cinq cents dernières années, ceux qui entretenaient l'Ile aux Dragons se sont désintéressé des territoires situés à l'extérieur d'Imrryr. A cette époque, la végétation de Melniboné est devenue sauvage, un vaste jardin dont la beauté vient d'être libérée des contraintes imposées par ses jardiniers inhumains.

La Côte Sauvage

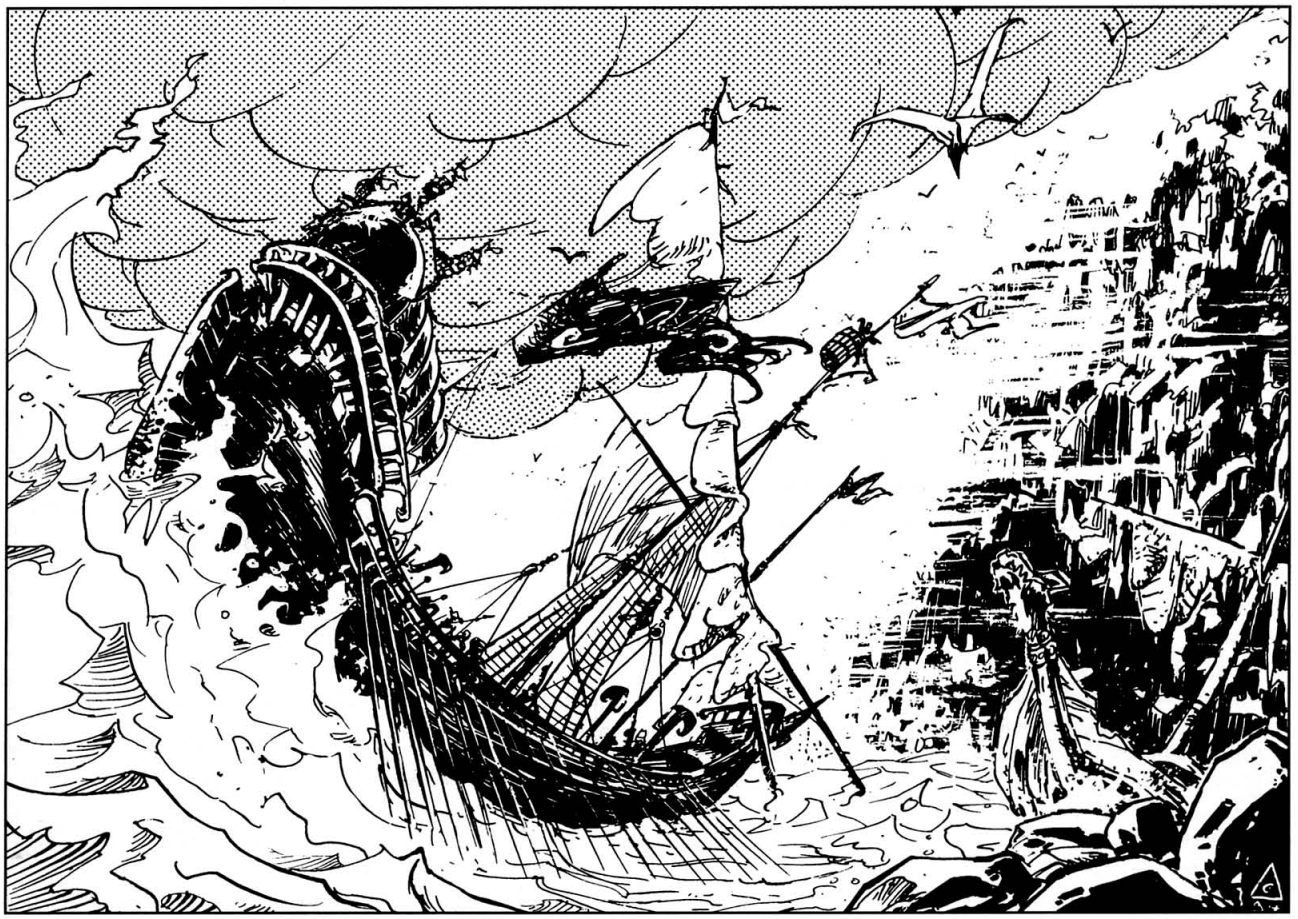
La côte nord de Melniboné, la Côte Sauvage, forme un littoral de falaises, de rochers, et de petites plages de galets. Les sites d'arrimages sont rares et fort espacés. La Mer des Dragons, au nord de Melniboné, est l'antre bien connu de serpents de mer. Une mer froide et violente vient s'abattre sur les falaises du nord.

Un grand nombre de pirates en herbe se sont échoués sur la Côte Sauvage, la coque de leurs navires s'éventrant sur des rochers cachés sous la ligne de flottaison ou se fracassant sur les hautes falaises sous le coup de courants contraires ou de vents véhéments. Les marins doués de sagesse évitent la région, sauf si leur bateau est protégé par des enchantements puissants.

Le Littoral Sud

Les plages situées au sud de Melniboné sont couvertes de sable blanc et fin et séparées entre elles par des falaises peu élevées et des collines douces. Elles sont arrosées par les courants chauds et parfois vaporeux de la Mer Bouillante. De petites bandes de mangroves s'étendent ça et là. Des crabes, des gobies des marais, et toute une variété de créatures diverses se trouvent en cet endroit, de même que quelques crocodiles dont le nombre a récemment augmenté après avoir flirté avec l'extinction.

Des récifs coralliens poussent dans les mers peu profondes, lesquelles sont navigables dans les seuls emplacements où le Lalkhu s'écoule depuis la Baie d'Imrryr. Plus proches du rivage que les coraux se dressent des îlots rocailleux, des montagnes miniatures dont les parois déchiquetées abritent de nombreuses espèces d'oiseaux marins. Les eaux du sud se parent d'une vie marine diversifiée, procurant ainsi des mets fort variés sur les tables de banquet de la Cité qui Rêve. Les brumes sont fréquentes le long des plages du sud de Melniboné, et plus particulièrement les matins de printemps et d'automne ; elles affluent depuis la mer et recouvrent le pays.



Les Collines Rocheuses Esseulées

Melniboné est dénuée de montagnes, mais la majeure partie de sa surface est couverte de collines extrêmement rocailleuses. Les Collines Rocheuses Esseulées sont les plus déchiquetées de toutes et se situent à l'extrême nord de Melniboné.

L'océan a depuis longtemps érodé, et même en partie englouti, ce qui figurait autrefois de hauts pics de montagne. Vide et désolée selon les critères imrryriens, les Collines Rocheuses Esseulées abritent de nombreuses merveilles.

Les mines d'or, de cuivre, et d'étain à la richesse passée de l'Ile aux Dragons se trouvent en ces lieux, ainsi que des carrières de granite, de quartz, et de marbre. Cette partie de l'île comporte peu de plaines côtières, et les mers qui longent le littoral sont extrêmement profondes. Le terrain se compose de rochers à pic et d'affleurements de granite, tailladés ça et là par des cours d'eau blancs qui se précipitent vers la mer.

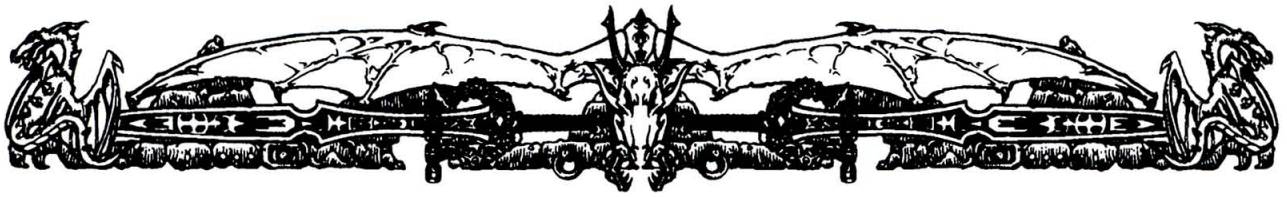
Recouvertes de fougères, de bruyère, et de hautes herbes frémissantes, les Collines Rocheuses Esseulées forment l'endroit le plus froid de tout Melniboné et sont exposées à la pleine furie de la Mer des Dragons. En hiver, la neige tombe parfois sur les collines les plus élevées. De petits lacs de montagne sont éparpillés dans toutes les Collines Rocheuses ; leurs eaux sont sombres, dormantes, et étonnement profondes. Quelques terres boisées y sont également parsemées, composées tour à tour de sapins, d'épicéas, de hêtres, et de pins, leurs feuilles vertes se détachant sur les branches dénudées et noires des arbres de bois tendre à feuilles caduques pendant l'hiver.

Les Collines d'Encerclement

Une chaîne de collines escarpées entoure la Plaine d'Imrryr. Dans un lointain passé, ces dernières se composaient de dunes et délimitaient le pourtour de l'île originelle.

Depuis, elles se sont tassées pour former de l'argile schisteuse, laquelle s'est ensuite recouverte d'une terre emportée par le vent. De nombreuses herbes poussent sur les collines, murmurant dans le vent le long des ajoncs et des grands champs de fleurs.

Rares sont les arbres qui poussent en ces lieux, si ce n'est sur les collines moins élevées du sud-est, car leurs racines profondes ne tardent pas à percer la mince croûte de terre superficielle pour atteindre les sables et pierres des couches inférieures. On trouve quelques conifères résistants à proximité du pied des collines. Des arbustes y survivent également, mais ils sont souvent squelettiques et peu robustes.



En parcourant les Collines Rocheuses Esseulées de nos jours, on pourra y découvrir des coquillages situés à plusieurs kilomètres de la mer. Ces derniers sont toujours transmutés en pierre ; peut-être ont-ils été touchés par la fureur de Grome à l'époque où il combattait Straasha, le roi de la mer.

Les Collines Dorées

Les Collines Dorées forment les terres montagneuses les plus douces du sud de Melniboné. Ces pentes et ces vallées ont compté parmi les premières régions de l'Ile aux Dragons à avoir été habitée par les Melnibonéens, aussi y reste-t-il de nombreuses propriétés abandonnées. Une plaine étroite longe la côte, où les plages de sable blanc cèdent la place aux pelouses vertes et aux vallons ombreux. Les bandes de côte moins élevées sont relativement marécageuses, quelques lopins de mangroves venant se mêler à la boue épaisse.

Les Collines Dorées enregistrent les précipitations les plus fortes de tout Melniboné à l'exception de Kiashu. Des tempêtes provenant de la Mer des Dragons et des brumes issues de la Mer Bouillante assurent une croissance anarchique à la végétation. Les étendues nord des collines sont parsemées de fourrés de bambous et de rhododendrons. Des forêts humides tempérées recouvrent la partie sud. Il est possible de se promener pendant plusieurs heures au sein des luxuriantes fougères et orchidées. De grands arbres à bois tendre et à bois dur déplient leurs branches pour former une voûte verdoyante qui occulte le soleil. Un enchevêtrement de lianes et de plantes grimpantes y est suspendu. Les arbres ordinaires comprennent des figuiers, des arbres à gomme à larges feuilles, des cèdres immenses, et des cerisiers en fleurs. Les camphriers sont abondants, leurs bois et leurs feuilles persistantes s'imprégnant d'une huile aromatique.

Les Prés de la Lassitude

La partie centrale de Melniboné consiste en un grand plateau appelé les Prés de la Lassitude. Ceux-ci s'étendent des falaises marines de la Côte Sauvage jusqu'à la mer parfumée du sud. Situés entre trois étendues de collines, les Prés de la Lassitude forment une plaine herbeuse ondulée et doit son nom aux nombreuses herbes soporifiques de l'endroit.

Ces dernières comportent des fleurs d'arbres, des fleurs de plantes, des fleurs des champs, des feuilles, des écorces, des arbustes, des champignons et des mousses. C'est de ces prés que les Melnibonéens extraient les drogues grâce auxquelles ils font passer leurs journées oisives.

Les kilomètres ondulants de bruyère, de marécages, de plaines herbeuses, et d'arbres épars qui constituent les Prés de la Lassitude semblent être en grande partie naturels, témoignant en cela des grandes compétences des innombrables paysagistes et esclaves-jardiniers qui ont peiné en ce lieu siècle après siècle. Ayant été remodelés pour répondre aux exigences de l'esthétisme et de l'écologie, les Prés forment un panorama de paix et de sérénité sans fin. Dunes herbeuses, ruisseaux murmurants encaissés au fond de vallées aux abruptes parois de pierre, petits alignements de bouleaux blancs et élancés qui tremblent dans la brise, éclat de la lumière du jour renvoyée par les eaux des marécages où nagent de lentes carpes entre les joncs, toutes les paysages paisibles-dont on puisse rêver se trouvent en cet endroit. Jadis, les empereurs rassemblaient leur cour au sein des bois verts et des herbes couvertes de rosée, les nobles dînaient en bordure des cours d'eau baignés de la lumière lunaire. A présent, seuls les esclaves gagnent ce lieu, sommés par leurs maîtres d'y cueillir les plantes grâce auxquelles ils pourront stimuler davantage encore les visions et les illusions de la Cité qui Rêve.

> «Le gazon était encore parcouru par les pistes qu'il avait connues enfant. Il les emprunta avec autant d'assurance qu'il l'avait fait lorsque, il s'en souvenait, son père (lointain sur son destrier) avait demandé à un serviteur de s'occuper de l'enfant mais de le laisser se promener. Il lui avait fallu grandir pour se rappeler la moindre sente qui existait à Melniboné ; car, dans ces pistes et ces sentiers, ces routes et ces corniches, se situaient la configuration de leur histoire, la géométrie de leur sagesse, la clé même de leurs savoirs les plus secrets.»
>
> **- La Revanche de la Rose I, 2**

Nombre des plantes pharmaceutiques et productrices de drogue proviennent d'autres parties des Jeunes Royaumes. Les Prés ont été remodelés de façon à favoriser un grand nombre d'environnements, tel le complexe artificiel des terres inondées qui abrite toute une variété d'oiseaux et de vie aquatique. Aujourd'hui, certaines des plantes importées se développent dans les Prés en plus grande profusion que dans leur habitat originel.

La Plaine d'Imrryr

La Plaine d'Imrryr s'étend entre les Collines d'Encerclement et la mer, étalant ses champs sur des gazons, des cultures agricoles, et des vergers verdoyants pour former un parterre bigarré autour de la Cité qui Rêve. Il s'agit là de terres agraires, lesquelles sont entretenues par des esclaves-jardiniers adonnés à la drogue qui passent leur vie à désherber, à sarcler, et à moissonner. Parmi les produits principaux figurent le riz, le blé, et le maïs.

Les fruits comprennent des pommes, des oranges, des pêches, et du raisin. Des troupeaux de bovins et de moutons paissent sous le regard vigilant des esclaves. De nombreuses fleurs au parfum délicat poussent également dans la plaine, de même que quelques bouquets d'arbres.

Les eaux impétueuses du Lalkhu prennent leur source dans les Collines d'Encerclement, traçant des méandres à travers la pelouse verte pour rejoindre la Baie d'Imrryr. Vastes et froides, les eaux du fleuve irriguent une grand part des terres agraires, formant un réseau de canaux scintillants et de

champs inondés. Ses rives sont bordées de joncs et de saules pleureurs. Des lys blancs dodelinent sur l'eau sombre et froide des étendues d'eau au débit plus lent. La vie sauvage du Lalkhu se compose de grues blanches, de martins-pêcheurs, de loutres, et de libellules.

La Forêt Intangible

Quand les brouillards marins envahissent cette forêt, ils obscurcissent les troncs des arbres de telle sorte que les feuilles et les branches de ces derniers semblent flotter, tels des spectres, au-dessus du sol. Cela fait plusieurs milliers d'années, la Forêt Intangible était une petite plantation située à proximité du rivage où les Melnibonéens pouvaient se glisser entre les arbres tout en se régalant de sa beauté.

Les arbres qui occupent la partie la plus ancienne de ces bois sont agencés d'une façon peu naturelle ; en effet, ils sont placés à l'endroit où ils paraissent devoir produire le meilleur effet esthétique.

Au fil des ans, la forêt s'est lentement développée et ses limites se sont étendues dans un désordre naturel.

Froide et humide, la Forêt Intangible offre refuge aux personnes qui cherchent à échapper à la chaleur moite de l'été. Un tapis de mousse couleur émeraude recouvre la plus grande partie du sol forestier, tacheté d'une lumière teintée de vert aux endroits où le soleil traverse l'épaisse voûte de feuillage. Il existe plus d'une centaine de variétés de mousses : molles, élastiques, et généralement immaculées. Certaines régions de la forêt n'ont jamais été aperçues par un Melnibonéen vivant. Il est des vallées aux parois escarpées où les frondaisons sont si épaisses que la lumière du soleil n'est jamais visible.

On trouve des érables dont les feuilles passent au rouge et à l'orange vif en automne. Des bouleaux élancés deviennent invisibles à l'arrivée des brouillards hivernaux, tant et si bien qu'ils se mettent à ressembler au rêve de vie d'un arbre abattu. Au printemps, des cerisiers en fleur répandent des pétales roses et blancs sur la mousse.

Des saules gracieux surplombent des cours d'eau étroits et sinueux. Des châtaigniers ajoutent leurs branches couvertes d'un duvet blanc à la voûte frémissante. Des chênes et des pins noueux se dressent dans la partie sud de la forêt, là où elle traverse les Collines d'Encerclement.

Des arbustes en fleur, tels les azalées et les rhododendrons, y poussent également. Parfois, des clairières présentent des parterres de jacinthes sauvages, de jonquilles, de perce-neige, et de crocus qui, tous, lèvent leurs fleurs pour saluer le soleil.

Configurations Géomantiques

Le peuple naïf des Jeunes Royaumes croit que Melniboné est hantée. Des histoires circulent selon lesquelles des marins auraient débarqué sur Melniboné et se seraient volatilisés pendant qu'ils empruntaient un chemin sillonné d'ornières. Les habitants rêveurs d'Imrryr savent que Melniboné est un endroit mystique dont la vision ésotérique a été codée pour former un motif de sentiers et de repères indiquant des chemins préhistoriques, le tout quadrillant l'île. Des pierres dressées seules ou disposées en un groupe sophistiqué indiquent ces voies occultes. Du lichen occulte un grand nombre des gravures anciennes qui ornent ces mégalithes gris et usés. Certains des tracés de repères suivent des routes normales, mais d'autres coupent par les collines vierges de toute piste. Ce réseau de lignes et de pierres renferme les mystères et les secrets codés les plus profonds de Melniboné, lesquels ont été établis à l'époque charnière où le peuple d'Imrryr a prêté allégeance au Chaos.

Si un Melnibonéen de pure souche parcoure ces chemins, les possibilités et capacités de la magie et de la sorcellerie lui viennent à l'esprit. Entre autres choses, cela leur confère la faculté de convoquer les Seigneurs des Bêtes. Chez les jeunes sorciers melnibonéens, cette expérience remplace les années de méditation et le rigoureux entraînement que les humains doivent subir pour discipliner leur esprit de telle sorte qu'ils puissent utiliser la magie. De nos jours, la semaine nécessaire pour «parcourir les limites» constitue souvent le seul moment où un Melnibonéen sort d'Imrryr. Si un initié melnibonéen ne suit pas ces chemins d'éveil, il doit étudier pour apprendre les arts magiques, tel les sorciers humains de ce monde. Même ainsi, un tel Melnibonéen connaîtra une progression bien plus rapide que n'importe quel érudit humain.

Les héritiers du Trône de Rubis entreprennent un pèlerinage qui les emmène sur tous les chemins de Melniboné et au-delà. Le but en est de les imprégner de la pureté de leur terre.

Il existe d'autres routes sur l'Ile aux Dragons, lesquelles conduisent à d'autres mondes. Ces portes peuvent être ouvertes en exécutant les gestes et les chants appropriés. C'est sur ces routes que Melniboné entraînait ses armées jadis, envahissant et conquérant des plans voisins avant de regagner l'île en possession de vastes butins qui venaient enrichir le Glorieux Empire.

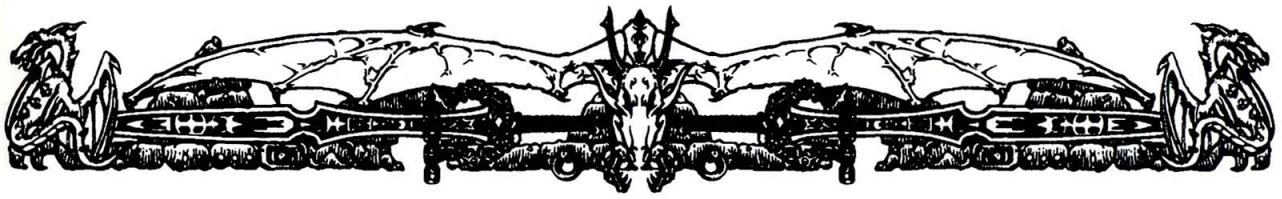
Les humains qui ont tenté d'investir l'Ile aux Dragons se sont souvent retrouvés déportés par le chemin qu'ils avaient malencontreusement choisi de suivre, celui-ci les menant à leur insu dans un autre monde. Privés des pratiques de sorcellerie adéquates, ils ne disposaient plus d'aucun chemin de retour. Certaines de ces routes magiques conduisent à des mondes imprévus et d'autres ne fonctionnent pas du tout. La magie qui actionne un grand nombre d'entre elles n'opère plus correctement, et les Melnibonéens d'aujourd'hui s'avèrent incapables de restaurer la sagesse des anciens.

Sites Remarquables

Vous trouverez ci-après une description de certains endroits de l'Ile aux Dragons. Cette liste n'est nullement exhaustive, nous encourageons les maîtres de jeu à en créer de nouveaux et à développer ceux que nous vous proposons ici.

Arène des Ames Perdues

A trois jours de cheval au nord d'Imrryr, parmi les champs ondulants des Prés de la Lassitude, se dressent les pierres d'une ancienne arène. Les murs cannelés et les arcs-boutants sont gris, tachés de lichen, et recouverts des pousses frémissantes du lierre grimpant. Des grondements et des mugissements affreux et sporadiques sortent des murs ; ils sont d'autant plus horribles que les sons



qu'ils émettent peuvent être produits par les gorges des Melnibonéens. Vingt gardes sont postés à l'arène, pourtant, aucun jeu ne s'est déroulé en ces lieux depuis un millier d'années.

Les captifs de l'arène sont des sorciers melnibonéens qui ont perdu leur âme. Leur corps est toujours opérationnel et doué de vie mais cela, à un niveau primitif, quasi-animal. Trébuchants, maladroits, les corps sans âme semblent comme possédés d'une haine froide et féroce envers tout ce qui ne leur ressemble pas. Les créatures sont enfermées dans la fosse centrale de l'arène, lequel se trouve sous le niveau du sol. Les nombreux gradins emplis de sièges qui tapissaient jadis les murs de l'arène se sont en grande partie décomposés, révélant des passages et des pièces autrefois dissimulés à la vue en contrebas. Des amas de feuilles charriées par les vents frémissent dans les sombres recoins.

Les premiers sorciers sans âme à avoir été placés en cet endroit étaient les survivants à l'esprit dévasté des guerres dharzi. Depuis cette époque (un millier d'années en arrière), leur effectif a augmenté. Privés de leur âme, ce qui anime leur corps les a rendus quasi-immortels. Les créatures sont nourries une fois par mois à peine, mais elles restent en vie, dévorant parfois un des leurs. Emaciés, crasseux, dotés de cheveux en broussaille et flottant au vent, ces revenants hurlants peuvent tout juste être reconnus comme d'anciens hommes et femmes melnibonéens.

Les Chutes du Dragon

Les Chutes du Dragon s'écrasent à cent mètres en contrebas des falaises de pierre sèche des Collines d'Encerclements, près de la source du Lalkhu. Les chutes ont acquis leur nom il y a 9 500 ans, quand l'Empereur Sadric III y est mort au combat. D'après la légende, l'adversaire rencontré par l'Empereur au cours de cet assaut fatal n'était autre que lui-même. On raconte que la caverne sombre et humide située derrière les chutes serait hantée par le fantôme suppliant et silencieux de Sadric, mais nul ouvrage ne précise l'objet des suppliques muettes de la pâle silhouette. Les nuits lunaires, le fantôme du dragon jadis monté par l'Empereur tourne en rond dans les cieux et peut être aperçu sous la forme d'un reflet dans les eaux de la mare située au pied de la cascade ; éternellement, il attend le retour de son cavalier.

Le Palais Flottant

Nichée dans une fissure s'ouvrant au coeur des Collines Dorées, suffisamment proche du littoral sud pour entendre le cri des mouettes, se trouve une villa abandonnée. Placé dans un lac qui remplit complètement la vallée dans laquelle il se dresse, le palais paraît flotter sur les eaux stagnantes, étouffées par les mauvaises herbes. Le Palais Flottant est entièrement constitué d'ivoire, mais le passage du temps a jauni sa blancheur d'antan. Flèches, dômes, murs, et portes, tout a été orné d'une profusion de gravures délicates aux motifs complexes.

Nul n'a passé ses vacances dans cette villa depuis de nombreux siècles. Les étés passés ont vu ses habitants glisser sur le lac dans leurs flottilles de navires de plaisance, leurs torches tremblotantes se reflétant sur les rides de leur passage. Le palais et le lac s'emplissaient tous deux de rires, de musique, et de chansons. A cette époque, l'approvisionnement en poisson du lac était bien entretenu. De longs siècles de négligence ont donné à ces eaux une texture plus proche du marécage que du lac, et sa faune se compose à présent de canards, de lentilles d'eau, d'insectes, et de quelques anguilles audacieuses. Insectes et souris défilent aujourd'hui au sein du palais d'ivoire.

Le Lac de Lune

En haut des Collines Rocheuses Esseulées gît un lac d'argent liquide dont la surface reflète l'image des ajoncs et des affleurements rocheux qui l'entourent. L'argent est issu du reflet de la lumière lunaire, que des lentilles de cristal placées sur les sommets des collines avoisinantes métamorphosent par magie. Une seule de ces lentilles (conçues par sorcellerie en des temps millénaires) fonctionne encore.

Autrefois, huit prismes de cristal du même type capturaient et transformaient la lumière lunaire en argent, lequel descendait ensuite les pentes des collines pour rejoindre le lac. Au fil des siècles marquant le déclin de Melniboné, les lentilles se sont brisées l'une après l'autre, et l'Imrryr d'aujourd'hui n'abrite ni la compétence ni la volonté nécessaire pour les réparer. Le contenu du lac n'atteint pas la mi-hauteur de sa superficie.

Le Lac de Lune fait partie des nombreuses sources de la célèbre richesse de Melniboné. Les esclaves continuent de s'y rendre pour y recueillir le liquide lourd et froid qui se solidifie à l'instant même où il quitte les rives sablonneuses du lac. Les blocs d'argent brut sont ensuite ramenés en Imrryr pour y être fondus. Pendant l'hiver, les bords du lac d'argent gèlent. L'argent extrait à l'influence magique de l'endroit reste solide, épousant des formes délicates. Les orfèvres les plus habiles d'Imrryr réalisent ainsi des aigrettes de métal.

La Clairière des Sanglots de Galith L'Ar

Située dans une vallée abritée des Collines Dorées, composée de quartz translucide et surmontée d'un toit pointu en argent, une tour mince et esseulée se dresse au sein d'un cercle de chênes et de châtaigniers touffus. Ces arbres grands et séculaires ont été plantés il y a plus de quatre cents ans. Quel que soit le climat, il pleut toujours dans la clairière qui abrite la tour, mais le feuillage des arbres arrête la majeure partie de l'eau. Quiconque gagne l'ombre et le terreau de feuilles que surplombent les longs branchages et les épais troncs n'y reste pas longtemps. Un son de sanglots résonne sans cesse sous les arbres, se mêlant au bruit et à l'humidité des gouttes qui tombent. On ne trouve jamais aucun signe de la femme qui sanglote si tristement au sein des arbres.

La tour a été bâtie il y a quatre siècles à la demande d'une noble de Melniboné : Dame Galith L'Ar. Elle a quitté Imrryr et s'est installée dans la tour alors qu'elle était jeune. Elle n'a

jamais regagné la cour, mourant seule et non pleurée en ce lieu à l'âge de 87 ans. Les personnes au fait de ce genre de choses disent que le seul amour de Dame Galith est mort la veille de leur mariage. Plutôt que de continuer à vivre sans ce dernier, Dame L'Ar a emménagé dans la tour pour y attendre la mort. La mince tour est restée à l'abandon depuis lors.

L'atmosphère déprimante qui règne dans cette dernière est d'une intensité telle que tous ses visiteurs sont affectés par sa puissante mélancolie. Aujourd'hui, tout le monde évite la demeure de Dame L'Ar, et les esclaves qui parcourent l'île à la recherche d'herbes rares ne s'aventurent jamais en son sein. Les personnes qui s'y rendent perdent invariablement la raison et s'entre-tuent ou meurent le coeur brisé. Tel a été le sort de Kahan VII, 329ème Empereur à s'asseoir sur le Trône de Rubis. Ayant gagné la tour pour satisfaire aux exigences de son frère jumeau, il en est revenu tout tremblant et habité par l'horreur ; il est mort au cours de la même année. Les personnes s'en retournant de la tour sans avoir perdu la parole se refusent ou ne parviennent pas à parler de ce que la bâtisse contient de si dévastateur. L'aura empoisonnée de cette dernière s'accroche aux objets qui lui sont soustraits, et les utilisateurs de ces artefacts sont victimes de rêves étranges et terrifiants.

La Baie des Vers

La Baie des Grands Vers est un golfe petit et isolé, situé sur la Côte Sauvage. Rares sont ceux qui font l'effort de traverser les bruyères et l'escarpement des Collines Rocheuses Esseulées qui garde la baie à l'intérieur des terres. Toute approche effectuée par voie de mer se révèle périlleuse du fait des courants traîtres et des récifs partiellement immergés. Dans la Baie des Vers se dressent des falaises abruptes au pied desquelles s'étendent d'étroites plages d'argile schisteuse. Des colonies de cormorans et de fous de Bassan vivent dans les nombreuses niches et saillies des falaises.

La Baie des Vers doit son nom à ses visiteurs les plus fidèles, les rares et insaisissables serpents de mer. Lors des premières nuits d'été, ces derniers quittent la Mer des Dragons pour se rassembler dans la baie. Ils viennent s'y s'accoupler ; puis, au printemps, les femelles s'y rendent une nouvelle fois pour enfanter leurs petits déjà formés et vivants. Dotés de crêtes chatoyantes qu'ils redressent et abaissent en de complexes parades de séduction, les serpents de mer se réunissent en grand nombre dans la baie et ce, même si leur effectif a fortement diminué par rapport à leurs nuées d'antan. Comme ils se battent et s'ébattent, ils font bouillonner les eaux de la Baie des Vers en lovant et contorsionnant leur corps reptilien de toute leur masse.

Tandis que les mâles se battent en duel, les femelles nagent tout autour d'eux pour les encourager, les incitant à produire des efforts plus grands, allant parfois jusqu'à bondir ou se cabrer hors des vagues. Une fois le compagnon choisi, les serpents de mer s'accouplent, enlaçant tendrement leur corps sinueux. Les femelles retournent dans la Baie des Vers la nuit de la première pleine lune du printemps, donnant naissance à leurs petits vivants et formés avant de regagner les profondeurs de la Mer des Dragons. Elles laissent les serpents de mer nouveaux nés se débrouiller tout seuls. Un petit nombre d'entre eux survivent jusqu'à atteindre leur maturité. On pense que la Baie des Vers est le seul site de reproduction des serpents de mer de tous les Jeunes Royaumes ; cela est peut-être dû à sa position retirée.

A'Sha'Hiian

Des ruines effondrées de marbre blanc envahi de végétation gisent à l'extrémité située la plus au sud de l'Ile aux Dragons. A'sha'hiian, la première agglomération de Melniboné, a été abandonnée après le tumulte et les horreurs de la Guerre du Chaos. Cet ancien lieu de lumière et de beauté constitue à présent un monument funéraire dédié à la race défunte qui régnait sur ce monde avant l'arrivée du peuple melnibonéen, et dont la lignée royale s'allia par mariage à ces derniers.

Des tours brisées d'une taille inférieure et d'une humilité supérieure à celles de la démente Imrryr sont tapissées de lierre. De larges avenues se profilent, vides à l'exception du vent et des souvenirs qui s'y engouffrent. Les canaux où naviguaient jadis de minces gondoles sont à présents secs et étouffés par les mauvaises herbes. Les toits des palais se sont écroulés sur des pièces au mobilier si rare qu'elles en paraissent spartiates selon les critères d'Imrryr. Avant de servir le Chaos, les Melnibonéens incarnaient une race calme et désintéressée. Après avoir trahi la Balance, le peuple du Glorieux Empire s'adonna au luxe et au plaisir. A'sha'hiian est non seulement la tombe d'une race défunte, mais aussi un monument dédié à la mémoire de ce que Melniboné aurait pu devenir.

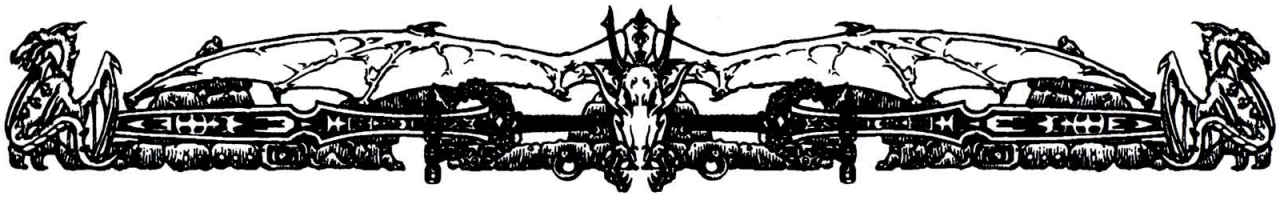
Les Pierres qui Rêvent

Ce cercle de monolithes se dresse au sommet d'une petite butte qui surplombe le Lalkhu. Cette colline est entourée d'une mer agitée, couleur émeraude, de châtaigniers dont les branches sont nues et noires en hiver. Les racines de ces arbres sont visibles dans la boue qui imprègne la colline. Quiconque gravira la pente menant aux pierres érigées verra ses pieds s'alourdir sous le poids des mottes de boue collante.

Elevées à une époque si ancienne qu'elle en paraît aujourd'hui onirique, les Pierres qui Rêvent font partie du labyrinthe invisible que forment les repères de chemins antiques, de routes dépeintes dans les chansons et les poèmes, et de mégalithes tissés dans la fibre existentielle de Melniboné. Au loin, les pierres paraissent couvertes de mousse et anguleuses, mais leur apparence générale ne semble pas insolite.

Un examen approfondi révèle que leur surface est entrecroisée d'inscriptions rédigées en Haut Idiome archaïque. Hélas, le climat a tant abîmé ces gravures qu'elles en sont devenues indéchiffrables.

Les personnes dotées de Vue des Sorcières peuvent, à l'occasion de la nuit de la nouvelle lune où du jour qui voit le



soleil former un disque de sang flou sur la vapeur miroitante d'un brouillard mouvant, détecter la force ancienne dont ces pierres sont imbibées. Même si leur pouvoir est depuis longtemps révolu, il arrive que les pierres vrombissent au toucher et ce, assez pour faire trembler une personne en accord avec la note vibrante dont la roche est parcourue.

Le rituel permettant d'harmoniser cette énergie comme il faut est depuis longtemps oublié, mais il ne fait aucun doute qu'il se trouve, égaré, dans la bibliothèque de quelque noble oisif, attendant d'être découvert. Lorsque ce dernier est chanté de façon adéquate en Haut Idiome, la langue sauvage et mugissante du Chaos, les personnes comprises dans le cercle des pierres peuvent magiquement se transporter dans l'un des Mondes d'En-Haut de la myriade des Seigneurs du Chaos. Sans ce rituel, le mieux que l'on puisse espérer consiste à voir le moi astral des personnes assoupies près des pierres effectuer de courts voyages oniriques dans d'autres plans.

La Flore et la Faune

N'ayant pas été dérangées depuis plusieurs centaines d'années, des espèces animales, grandes et petites, au nombre incalculable s'épanouissent sur Melniboné et ses îles de moindre importance. Sur Melniboné même, il reste peu d'animaux dangereux, la plupart ayant été chassés jusqu'à disparaître plusieurs millénaires en arrière. Mise à part une poignée de crocodiles estuariens sévissant dans les poches de mangroves qui bordent le littoral sud, les plus gros animaux de l'Ile aux Dragons sont les troupeaux de cerfs minces et ombrageux et les sangliers habitant les clairières les plus reculées des Prés de la Lassitude et les Collines Rocailleuses Esseulées.

Un certain nombre de lièvres, de lapins, de renards gris, d'écureuils rouges et de chats sauvages résident en Melniboné, de même que des chauves-souris, des musaraignes, des tortues de mer et de terre, et de nombreuses espèces de serpents et de lézards.

Melniboné abrite également une grande diversité d'oiseaux tels le faisan hérissé, la corneille, la grue blanche à jambes fines, le hibou, les fringillidés, l'hirondelle, le faucon, le pèlerin, le cormoran, le canard, le rossignol, et les petits oiseaux chanteurs. Il est de coutume chez les Melnibonéens d'associer un oiseau à un enfant, une tradition qui rend hommage à Dame Fileet. L'oiseau apparenté à Elric est le petit faucon blanc.

Les mammifères marins foisonnent dans les eaux qui entourent l'île, parmi lesquels on trouve le souffleur des mers du sud, et toute une variété de phoques, de loutres de mer, et de morses dans les eaux plus froides situées au large de la Côte Sauvage. Dans les lacs petits et profonds des Collines Rocailleuses vit la salamandre géante, un amphibien inoffensif à la taille extraordinaire qui, à l'âge adulte, atteint 1m50 de long. Lorsqu'elles sont préparées de façon adéquate, ces créatures sont considérées comme un mets rare et délicat en Imrryr, mais rares sont les habitants de cette cité à les chasser à présent. Parmi les autres animaux aquatiques on compte les loutres gracieuses qui sillonnent les calmes cours d'eau de l'île, la carpe dorée, l'écrevisse, et de nombreux petits poissons comme l'épinoche et le vairon, la grenouille, et d'autres amphibiens.

Evénement unique dans tous les Jeunes Royaumes, Melniboné et ses îles attenantes ne comportent aucune espèce arachnide. Cette bizarrerie écologique est atténuée par le grand nombre de grues, de petits oiseaux, de mammifères, et de plantes carnivores insectivores dont l'archipel melnibonéen est doté.

Les îles du sud, Wa'aiya'oro et Kiashu, bénéficient d'un climat plus tropical. Kiashu est dépourvue de toute vie animale, mais certaines de ses plantes sont douées de sensation. Wa'aiya'oro possède un grand nombre de créatures exotiques tels les tapirs, les ocelots tachetés à poil lisse, les lézards ailés, les serpents rampants, les crabes grimpeurs d'arbres, les civettes, les paresseux, les sangliers, et aigles pêcheurs, les perroquets aux couleurs criardes, et autres. L'espèce la plus frappante est celle des derniers survivants d'une race de petits mammouths, laquelle a disparu du reste du monde.

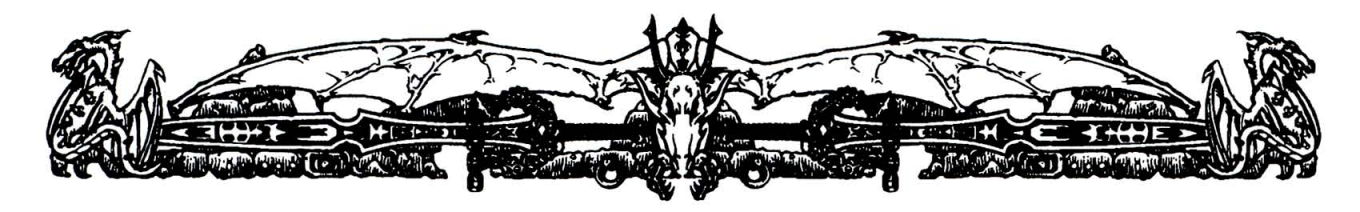
Deux espèces aujourd'hui éteintes ont autrefois foulé le sol de Melniboné en grand nombre : une variété de chevaux à longues jambes, et les légendaires boeufs géants de l'antiquité dont on raconte qu'ils tiraient des chars de guerre pour les amener à la bataille il y a de nombreux millénaires de cela.

Les Petits Mammouths

Cet animal naturel est plus petit et moins poilu que son cousin des champs de glace stériles du nord lointain. Les petits mammouths sont des créatures plus délicates, leur couleur est brun rougeâtre et non marron noir comme leurs parents nordiques. D'un calme surprenant pour leur taille, les petits mammouths mesurent trois mètres de haut au niveau de l'épaule. Contrairement aux mammouths nordiques, seuls les mâles disposent de défenses. Leur trompe ridée et poilue se termine par trois «doigts» agiles alors que leurs cousins du nord en ont deux. A l'époque antique de Melniboné, ces bêtes calmes tiraient des voitures dorées étincelantes et surchargées de sculptures et de gravures dans les rues d'Imrryr, ou transportaient parfois des palanquins sur leur large dos.

Petit Mammouth

Caractéristiques	Jets	Moyennes
FOR	3D6+30	40-41
CON	3D6+4	14-15
TAI	3D6+30	40-41
INT	1D6+2	5-6
POU	3D6	10-11
DEX	3D6	10-11



Points de Vie CON+TAI-12 68-70

Armure : 6 points dus à sa peau et ses poils.

Bonus aux Dégâts : +4D6

Armes	Attaque	Parade	Dégâts
Encorner*	65 %	25 %	1D10+1+bd
Projeter**	50 %	-	2D6 Etreinte + 2D6 Chute
Piétiner	75%	-	8D6

* *Seuls les petits mammouths mâles possèdent des défenses.*

** *Les petits mammouths peuvent attraper un adversaire à l'aide de leur trompe puis, soit les étreindre à mort en leur infligeant 1D6 points de dégâts par round (pour se libérer, le prisonnier doit vaincre la FOR du mammouth en lui opposant la sienne), soit (s'ils vainquent la TAI de leur captif en lui opposant leur FOR) le projeter dans les airs jusqu'à un nombre de mètres égal à la FOR du mammouth divisée par deux.*

Compétences : Chercher 25%, Sentir 50%.

Les Dragons

Les dragons habitaient les cavernes de Melniboné avant même que le Glorieux Empire fût fondé. A l'origine, ils ont été conduits dans ce monde depuis un autre plan pour participer à la bataille contre les Dieux Morts. Ces grands monstres reptiliens dotés d'écailles, de piquants, et d'une crête ont semé la terreur partout où ils sont passés, étendant les frontières du Glorieux Empire d'un plan à un autre. Ils étaient montés par les meilleurs guerriers et guerrières de Melniboné. La sorcellerie draconique qui permet au cavalier et à sa monture de communiquer (l'empathie et la communication surnaturelle d'une volonté avec une autre) était la première et la plus grande des réalisations magiques de la Melniboné ancienne.

Autrefois, des milliers de dragons résidaient dans les cavernes des vieilles collines volcaniques situées à l'arrière d'Imrryr. Aujourd'hui, il en reste tout juste une centaine.

Les dragons font près de 60 cm de long au moment de leur éclosion. Un dragon âgé de 200 ans en est toujours au stade de l'enfance et atteint en moyenne 12 mètres de long, ses ailes ont l'apparence du cuir et mesurent 9 mètres de leur base à leur extrémité griffue. Ces créatures continuent de grandir tout au long de leur vie. On ne connaît aucune taille limite aux dragons. Du fait de leur métabolisme inhabituel, les dragons doivent dormir à raison de 100 ans par journée d'activité. Ils vivent incroyablement longtemps. Du temps d'Elric, le dragon le plus vieux est Crocs-de-Flammes, lequel a 5000 ans, un âge considéré comme jeune pour un dragon. Parmi les autres dragons cités dans la saga d'Elric on compte Mufle-Balafré et Douce-Griffes. Les dragons émettent une odeur reptilienne de moisi particulière, laquelle est presque réconfortante pour ceux qui les connaissent bien. Malgré leur grande masse, les dragons peuvent courir à une vitesse surprenante sur la terre ferme. Leurs écailles réfléchissantes ont un éventail de couleurs allant du noir verdâtre au vert rougeâtre en passant par l'or verdâtre; elles brillent tel du métal poli. Les dragons ont la langue longue et fourchue. Avec leur cou fin, leur museau délicat, et leur crête hérissée, ce sont des créatures à la beauté surprenante. Toutefois, lorsqu'ils sont en colère, leur venin prend feu en gouttant de leurs mâchoires, leurs lèvres se retroussent pour révéler des crocs d'ivoire aussi pointus que des aiguilles, des caroncules aussi tranchants que des lames de rasoir se dressent sur leur cou et sur leur queue, leurs naseaux se dilatent et leurs yeux froids regardent fixement vers le bas ; les dragons donnent alors un spectacle effrayant.

Les dragons sont extrêmement intelligents et comprennent le melnibonéen tout comme le Haut Idiome. En vol, les dragons mêlent leur conscience à celle de leur cavalier. La première fois que cette fusion d'esprits se produit, le dragon communique le nom sous lequel il connaît son cavalier. Le nom d'Elric était Petit Chat. Les dragons peuvent traverser les plans du multivers et voyager dans le temps tout en volant. Ces actions exigent le recours à une sorcellerie puissante et occasionnent beaucoup de stress aux dragons. Les selles de dragon sont des oeuvres d'art, se composant de bois fins et d'incrustations précieuses. Elles sont relevées à l'avant et à l'arrière pour assurer la sécurité du cavalier. Des éperons en argent y sont suspendus pour recevoir les pieds de ce dernier ; la plupart d'entre elles s'agrémentent d'un fourreau à la riche broderie pour recueillir les armes du cavalier. Il est également possible de monter les dragons à cru.

Un vol de dragons et de cavaliers est mené en soufflant selon un rythme compliqué dans les Cors des Dragons. Le cor est traditionnellement porté par le Seigneur des Cavernes des Dragons, un titre héréditaire. Prince (ou Princesse) Dragon est le titre accordé à tous les monteurs de dragon. Le cavalier reçoit un aiguillon décoratif afin de marquer le nouveau titre, mais cette arme est rarement utilisée. Vous trouverez plus de renseignements sur les dragons et leurs cavaliers dans le scénario intitulé *le Verre des Souffrances*, lequel vous est présentéà la fin de ce livre.

Les Rituels des Dragons

Les enfants des générations précédentes de Princes-Dragons sont présentés aux dragons à l'âge de 11 ans. Ayant, au cours des mois antérieurs, appris le Chant de l'Approche, les étapes du rituel, et les gestes à accomplir pour calmer ces créatures, le jeune cavalier selle la bête et la monte. Un cavalier expérimenté chevauche un autre dragon à côté du novice et lui enseigne les compétences et l'histoire de leur vol. A l'instar de tous les éléments de la vie des Melnibonéens, la monte des dragons est baignée de traditions. Il existe des chants et des rituels pour accompagner chacun des moments que la bête et le cavalier passent ensemble.

Propriétés du Venin de Dragon

Le venin de dragon a des qualités extraordinaires. Il est fortement combustible et s'enflamme brusquement au contact de l'air. Le venin embrase tous les objets inflammables qu'il touche, et les armures humaines ne peuvent protéger leur porteur contre ce feu.

Des dépôts de venin séché s'agglutinent sur la mâchoire inférieure du dragon. Après avoir été gratté, réduit en poudre, et dissout dans plusieurs coupes pleines d'eau, le venin devient une potion puissante qui confère force et vitalité au buveur. Seuls les alchimistes dotés d'un score de Potions supérieur à 80% le savent ; plus rares encore sont ceux qui ont accès au venin de dragon.

La potion augmente la FOR et la CON de l'utilisateur de 1D8+4 points chacune pendant 1D10 heures, survoltant le courage et la résistance. Le buveur doit réussir un jet de CON x5 ou la douleur atroce qui accompagne les premières minutes de l'action de la potion s'avère irrésistible, provoquant des convulsions et un évanouissement long d'un nombre d'heures égal à la moitié du gain de FOR.

Les Iles

Trois petites îles situées au large de Melniboné peuvent être considérés comme les derniers bastions du Glorieux Empire. Elles sont tout trois isolées et désertes, trop sauvages ou abandonnées pour y permettre l'installation des hordes envahissante des humains. Ces îles se nomment Amashii, Kiashu, et Wa'aiya'oro.

Amashii

Amashii est balayée par le vent auquel elle est exposée, soumise de part en part à la fureur de la Mer des Dragons ; elle n'a donc jamais été appréciée des Melnibonéens. Cinglé par les tempête le plus clair de l'année, son littoral est menaçant et inhospitalier, s'étalant sur des kilomètres de falaises noires et d'étroites plages d'argile schisteuse que les vagues viennent marteler. L'intérieur de l'île consiste presque entièrement en des landes balayées par le vent, parsemées ici et là de lacs étroits où se reflètent le ciel morne et sa couche de nuages. Des ruines de pierre émaillent la plus au nord des trois péninsules ; autrefois, elles formaient les tours où l'on emprisonnait, siècle après siècle, les nobles exilés de la cour d'Imrryr. Amashii abrite uniquement des oiseaux marins, des phoques à fourrure, et des fantômes.

Kiashu

Sur Kiashu, les Melnibonéens donnèrent jadis libre cours à leur propension à remodeler les paysages. Cette île a été formée pour incarner une vision de la beauté. Des baies et des plages de sable blanc et propre lui ont été ajoutées. Des cités s'élevaient là où les canaux serpentaient entre les palaces, les eaux endormies portaient des cygnes et des frégates de plaisance sous les ponts de dentelle pétrifiée, entre les reflets et les pâles fleurs de lis. Des flancs de montagne noirs et escarpés, couverts de neige, se dressaient au centre de l'île. Des jungles semi-tropicales tapissaient leur pied à foison, les parant de verdure. Les plaines alternaient les champs de fleurs avec les forêts

ombreuses, les fraîches clairières, et les cours d'eau impétueux. Artistes et poètes se rendaient sur Kiashu pour trouver l'inspiration dans la beauté rare de l'île, pour marcher au côté des troupeaux de cerfs minces et apprivoisés, et pour nourrir les oiseaux grassouillets et satisfaits qui venaient se poser sur leur main.

A présent, Kiashu est redevenue sauvage et ses jardins de plaisance sont envahis par les mauvaises herbes. Des arbres et des fleurs s'élèvent sans discipline depuis les murs et les toits en ruine. Les canaux de Vlai'huan sont étouffés par les mauvaises herbes, ceux de la douce Lokhaghai sont secs et vides, et le port noyé de sable.

Là où les amoureux pouvaient se balader main dans la main sous les arbres qui filtraient la lumière lunaire poussent aujourd'hui des fourrés où s'entremêlent plantes rampantes et épines. Des feuilles pourrissent lentement dans la terre riche et noire qui tapisse le sol de la jungle. Les montagnes sont abandonnées et leurs étendues de glace vides luisent sous la lumière du soleil.

Certaines des pratiques de sorcellerie utilisées pour remodeler Kiashu ont vieilli et sont atteintes de maladie, aussi leur lent lessivage a-t-il infecté certaines plantes. Un grand nombre d'espèces est devenu capable de sensation, et certaines sont carnivores. Kiashu est dépourvue d'animaux, mais cet endroit s'avère dangereux pour les humains. Parmi les dangers botaniques figurent les roses vampires, les arbres-potences, et les épines de guerre.

Wa'Aiya'Oro

Fortement boisé de forêts humides, Wa'aiya'oro a été alimenté en gibier pour servir de réserve de chasse aux Melnibonéens. Des bêtes et animaux de tous les Jeunes Royaumes y ont été implantées à fin de reproduction, de même que d'étranges créatures en provenance plans asservis par le Glorieux Empire. La diversité du terrain a fourni des habitats à de nombreux animaux, lesquels n'étaient pas tous dangereux mais garantissaient une chasse stimulante.

Et la chasse leur a effectivement été donnée par les nobles fatigués de la Cité qui Rêve et ce, pour les trophées, pour le sport, ou juste pour tuer sans y penser. Des esclaves étaient opposés aux monstres pour le plaisir de les voir mourir et parfois, des créatures rares étaient amenées en Imrryr pour s'y languir et mourir derrière les barreaux d'une cage.

Lorsque les rêves des Melnibonéens sont devenus irrésistiblement dévorants, les rendant incapables de quitter leurs tours pour des actions aussi fatigantes que la chasse, Wa'aiya'oro est passée à l'état sauvage. Des ocelots établissent leur terrier dans les bibliothèques de sages depuis longtemps disparus, des jardins suspendus d'orchidées et de plantes grimpantes prennent naissance dans les fenêtres des tours abandonnées de Wakasabi, abîmant sa grandeur passée. D'étranges bêtes sauvages rôdent en quête de proies dans les jungles de l'île. Une écologie anormale s'est développée sur Wa'aiya'oro, et son équilibre reste fragile.

> «Il arriva enfin devant la cité, noire et sévère silhouette recelant de somptueuses merveilles, parfaites dans leur conception comme dans leur exécution. C'était la cité la plus ancienne du monde, plutôt conçue en oeuvre d'art qu'en habitat fonctionnel ; mais Elric savait que la misère s'y cachait en bien des ruelles et que les Seigneurs d'Imrryr, les Princes-Dragons - dont il était - laissaient inoccupées plusieurs des tours plutôt que d'y admettre la populace bâtarde. Il restait peu de Princes-Dragons, peu d'hommes qui pouvaient s'enorgueillir d'avoir du sang melnibonéen dans les veines.»
>
> **- Elric le Nécromancien, II**

Parmi les créatures habitant l'île on trouve des vers-taupes issus du Désert des Larmes, des petits mammouths esseulés, des tigres, des ours des cavernes solitaires, des faussepierres à queue de scorpion hérissés de piquants en provenance du Cinquième Plan, et des baragouineurs lanceurs d'arbres natifs des jungles de Yu. Les léopards des neiges sont d'une rareté exceptionnelle et vivent dans les sommets des montagnes ; les Melnibonéens ne les ont pas vus depuis plus de deux cents ans.

La Cité qui Rêve

Avec ses tours scintillantes aux fines pierres agencées en dentelle, ses palais de cristal et leurs nombreuses flèches, et ses délicats manoirs de céramique et d'os, Imrryr se révèle aussi magnifique qu'obsédante. Elle est l'oeuvre d'artistes et non d'architectes. Pour le regard des humains, sa silhouette est en grande partie troublante et anormale, exagérée et démentielle. Dans les rêves narcotiques de ses habitants, le Glorieux Empire garde toute sa grandeur, et les traditions issues de ses dix mille ans d'existence sont enracinées et immuables.

Histoire

La première capitale de Melniboné fut H'hui'shan ; elle fut détruite lors de la guerre civile qui agita le Glorieux Empire. La fière H'hui'shan, ses jardins de roses, et ses palais de jade furent consumés par le venin des dragons. Le sang des habitants inhumains de la cité coula sur le pavé de ses grandes avenues.

Cent ans passèrent avant que la construction des tours d'Imrryr ne commence. La nouvelle cité fut érigée sur les ruines brisées de la précédente. Il existe encore aujourd'hui des traces de H'hui'shan. Des éclats de jade sont enfouis dans l'argile, des voûtes et des cages d'escaliers anciennes ont été intégrées aux fondations des bâtiments récents.

Le Glorieux Empire éclipsa un premier monde avant d'en conquérir de nombreux autres dans tous les plans, et les riches tributs des nations successivement soumises vinrent combler Imrryr. La Cité qui Rêve devint la cité à l'agencement le plus délicat et le plus onéreux de tout Melniboné, et ses habitants s'entourèrent de splendeur et de luxe. Les merveilles de nombreux mondes vinrent remplir les halls et les galeries d'Imrryr. Des diplomates, des voyageurs, et des érudits issus de tous les plans où Melniboné exerçait son empire formèrent un défilé ininterrompu et permanent dans les rues sinueuses d'Imrryr.

Il y a mille ans de cela, Melniboné commença à ressentir l'ennui languide qui s'emparait de ses habitants depuis plusieurs siècles, les dépouillant de leur volonté et de leur fierté pour y substituer des hallucinations engendrées par la drogue. Echappant de justesse et affaiblie à une défaite aux mains de l'empire Dharzi, Melniboné entama son déclin, et Imrryr la rêveuse fit de même. Le Glorieux Empire perdit lentement son ascendant sur les royaumes d'outre-plan, dont les visiteurs et les délégations exotiques cessèrent d'apparaître à la cour du Trône de Rubis.

Le taux de natalité commença à chuter, chez les dragons comme chez les Melnibonéens. Comme les familles qui les habitaient périrent, les tours à l'éclat passé furent laissées à l'abandon et scellées afin de contrecarrer les ambitions des esclaves sang-mêlé ou humains qui avaient la prétention de vouloir vivre dans une approximation de la grandeur melnibonéenne. Certains des palaces et des aiguilles éclatants d'Imrryr, dont la teinte et les nuances étaient uniques, se sont fanés pour finir par s'écrouler, s'effritant lentement et s'effondrant sur eux-mêmes. Nombre des tours ont gardé leur robustesse mais, à l'instar de leurs habitants, elles pourrissent de l'intérieur.

Ces tours sont vides et désertes. Les Melnibonéens ont perdu l'énergie nécessaire pour se soucier de leur cité mourante et les compétences qui permettraient de la reconstruire. Des visiteurs en provenance des Jeunes Royaumes viennent à présent contempler la beauté pâlissante d'Imrryr. Il s'agit, pour eux, d'un spectacle magnifique qui hante leurs rêves. Pour l'instant, les Jeunes Royaumes ne possèdent pas la capacité de bâtir une Imrryr à eux, mais certains ont essayé. Dhakos, la capitale de Jharkor, et ses rangées écrasées de flèches rabougries, n'est que l'ombre insultante de la Cité qui Rêve.

Même si les humains détestent et craignent Melniboné tout ce qu'elle et ses habitants représentent, ils n'en envient pas moins les riches merveilles dont ses halls sont emplis. Pour ces trésors que Melniboné est la seule à pouvoir procurer (ses délicates oeuvres d'art, ses gemmes précieuses et ses métaux rares), des marchands, des marins, et de petits lords issus de tous les Jeunes Royaumes viennent se presser dans le grand port d'Imrryr. Celui-ci est le seul endroit où la plupart des visiteurs sont admis, et même là, ils font l'objet de lois dures et insultantes qui restreignent leurs mouvements.

Dans quelques années, lorsque le destin du Prince Elric aura enveloppé la Cité qui Rêve, Imrryr ne sera plus qu'un songe. Elle chancelle, et un

simple coup de coude un peu brusque suffira à la faire tomber et détruire. Le Sac d'Imrryr est décrit dans l'histoire «La Cité qui Rêve». En attendant ce moment, Imrryr est le testament de plus de dix mille ans d'histoire, lesquels finiront de façon tragique.

Géographie

Imrryr repose sur une succession de buttes et de basses collines rocheuses. Le port est un ancien lagon que des affleurements rocheux maintenaient à l'écart de la mer, les marées venant s'y fracasser pour former des remous contraires. Les collines décrivent une courbe au nord-est, autour du port ; elles sont criblées d'un réseau de vieux tunnels de lave peu profonds, de cavernes, et de passages artificiels. A l'ouest, le Lalkhu s'incurve autour des murs d'Imrryr et se jette dans la mer non loin du port. Des aqueducs convoient ses eaux dans la Cité qui Rêve.

L'Atmosphère

Imrryr semble figée dans le temps. Ses merveilles rappellent son passé glorieux, mais l'époque actuelle n'a laissé qu'une infime trace dans les tours pointues et les flèches fantaisistes et bulbeuses de la ville. Un silence soporifique et institué par la drogue plane sur la Cité qui Rêve, brisé de temps à autre par les cris d'angoisse d'un esclave ou la clameur extatique d'un noble aux fantasmes stimulés par quelque fumée aromatique. Seul le Quartier des Etrangers, dans le port, paraît connaître quelque activité. Là, les actions de ses habitants sont nerveuses et guindées, intimidées par la beauté étrangère de leur environnement.

L'Apparence

Le nom des nombreux artistes de toutes disciplines qui ont conçu le développement de la Cité qui Rêve a sombré dans l'oubli. Seule Imrryr témoigne encore de leur habileté et de leur imagination. Construite avec compétence technique et ingéniosité magique, la cité s'est rapidement étendue en suivant les courbes et les élévations du sol. Ses districts sont nombreux, les tours et jardins de chacun d'eux s'avérant variés et uniques. D'apparence quasi-organique, la Cité qui Rêve semble avoir surgi du sol toute faite, telle une orchidée rare et somptueuse. La cité est presque entièrement dépourvue de lignes droites. Les rues serpentent, les murs sont bombés, et les tours s'élèvent en spirale et se terminent en pointe. Chaque tournant cache une nouvelle merveille. Certains comparent Imrryr à la beauté époustouflante d'un récif de corail ou d'un coquillage semblable à de la dentelle. En vérité, ces comparaisons sont sans objet, car Imrryr est unique dans sa beauté flétrissante.

Les milliers de tours gracieuses de Melniboné sont toutes composée d'une substance différente. Des rues étroites relient le littoral aux hauteurs d'Imrryr en serpentant. Huit grandes artères se rejoignent devant le palais pour former le centre d'activité de la cité. L'une des ces voies principales est l'Avenue Processionnelle, la sinueuse route royale qui va du port à la porte du palais. Le palais proprement dit a été construit au sommet de la plus haute colline d'Imrryr, couronnant la cité de ses flèches à pointe d'aiguille, de ses dômes incrustés en albâtre et en cristal taillé, de ses minarets et de ses tours au millier de teintes. De tous les superbes bâtiments de la cité, le palais impérial est le plus somptueux.

Toutes les routes de la Cité qui Rêve sont pavées. Les plus fréquentées d'entre elles sont nettoyées et entretenues par des esclaves. Ça et là, des rues se parent d'ornières, signe évident du déclin de Melniboné. Les mauvaises herbes surgissent dans les rues où les pavés cassés ne sont pas réparés. Seules les avenues principales d'Imrryr sont éclairées pendant la nuit, dissimulant la misère des bas quartiers et les taudis des esclaves dans l'obscurité.

Les Fortifications

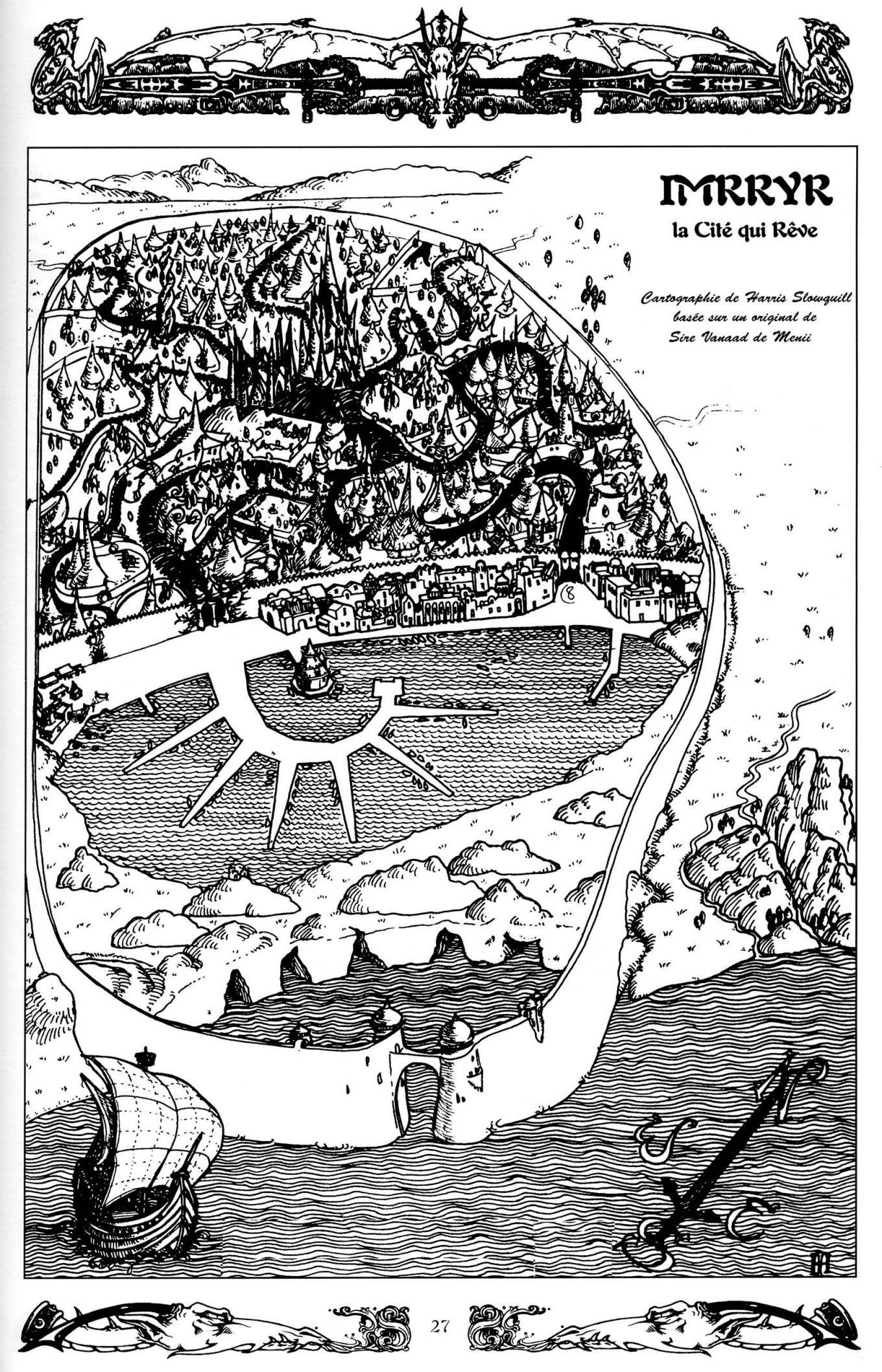
Un mur haut de 30 mètres, bordé de tours de guet et d'un chemin de garde pourvu d'un parapet, entoure la cité et le port. Il se compose d'un bloc de pierre robuste et est dépourvu de toute ligne de jonction, sa paroi extérieure étant à pic et incroyablement lisse. La Garde Impériale y patrouille, tout de jaune vêtue, constituée de simples soldats et gradés qui sont souvent des esclaves d'élite.

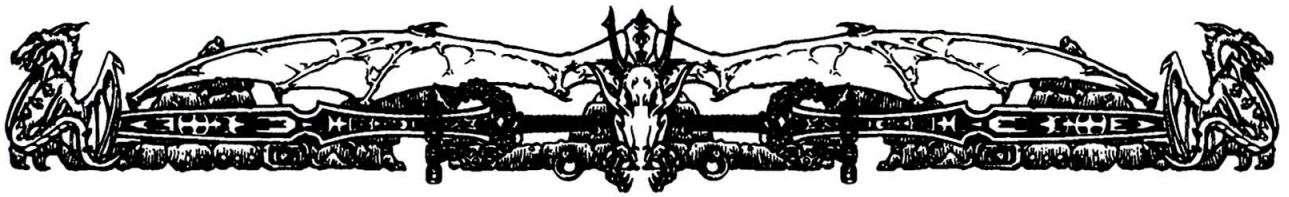
Cinq portes orientées du côté des terres donne accès à l'île proprement dite et sont rarement utilisées. Les gardes postés au sommet des fortifications ont sombré dans la stupeur à force d'inactivité. La Porte de Jade est incrustée de gravures vertigineuses. La Porte d'Os est surmontée de l'ossature massive d'une créature issue d'un autre plan; elle mène aux cavernes des dragons situées au nord de la cité. La Porte de Cristal forme un grand prisme, et on a pu observer que, quand le soleil la surplombait, des voyageurs avaient perdu la vue. La Porte des Fleurs ressemble plus à une herse qu'à une porte ; elle est entièrement faite des tiges et des floraisons de centaines de fleurs différentes, lesquelles forment une barrière parfumée et frémissante. La Porte Inaperçue est invisible à moins de bénéficier de Vue de Sorcière ; en outre, elle change régulièrement de position.

La porte océane domine la haute mer et flanque les cinq embouchures du labyrinthe marin. Là, les gardes sont plus vigilants. Des catapultes ont été montées sur le mur d'enceinte en cet endroit au cas où des pirates attaqueraient, ce qui s'avère de plus en plus fréquent depuis un siècle.

Le Labyrinthe Marin

Le labyrinthe marin est le garant de l'isolement d'Imrryr et de la continuité de son existence. Il forme un enchevêtrement de tunnels entortillé et complexe. Pour atteindre la sécurité du port, les navires doivent suivre des parcours secrets. Avant même de pouvoir traverser les herses du labyrinthe marin, les vaisseaux doivent franchir la grande porte qui


IMRRYR
la Cité qui Rêve
Cartographie de Harris Slowquill
basée sur un original de
Sire Vanaad de Menii



s'ouvre dans le mur marin et les gardes postés en cet endroit. Les bâtiments melnibonéens peuvent parcourir le labyrinthe sans trop de difficultés. Les embarcations humaines doivent s'arrêter à l'entrée de la porte océane. Un pilote melnibonéen monte à bord et l'équipage tout entier est envoyé dans l'entrepont à l'exception du maître-rameur et du timonier, lesquels doivent porter un masque. Ces derniers doivent suivre les instructions du pilote comme il les guide, à l'aveuglette, dans le tortueux labyrinthe de tunnels. Tout navire dont le timonier s'avère trop lent pour réagir aux directives du pilote risque de se fracasser contre les parois rocheuses du labyrinthe ; les membres de l'équipage ayant survécu sont alors réduits en esclavage pour servir Melniboné.

Le labyrinthe marin comporte cinq entrées bloquées par des herses qu'il est possible de lever et d'abaisser en quelques secondes. Cinq parcours sûrs traversent les cavernes, et seuls quelques rares élus les connaissent. Des familles entières de pilotes naissent et meurent au service du labyrinthe, chacune d'elles formant ses générations successives aux instructions complexes qui lui permettent de suivre sa propre route secrète le long des chenaux rocheux. Il existe peu de cartes du labyrinthe marin ; celles-ci sont le plus souvent cachées par magie, et seul le porteur de l'Actorios (la Bague des Rois, patrimoine de l'Empereur) peut retrouver l'endroit où elles sont dissimulées.

Jadis, le labyrinthe marin formait un réseau naturel de cavernes qui s'enfonçait dans la falaise séparant la mer d'un lagon. L'architecte magicien Monshanjik a conçu le labyrinthe marin grâce à l'aide des élémentaires plusieurs milliers d'années plus tôt. Les tunnels aux parois rocheuses serpentent, se découvrent parfois pour laisser paraître le ciel, et d'autres fois baignent dans une obscurité sans lumière qui semble impénétrable. Ça et là, des cavernes latérales s'ouvrent dans les tunnels ; des frégates melnibonéennes peuvent y être dissimulées en prévision d'une embuscade.

L'Architecture

Les tours sont prédominantes dans la Cité qui Rêve et sont souvent entourées de hauts murs de pierre. Qu'ils prennent l'apparence de bâtiments bas parés d'une multitude de tours, de parapets, et de flèches, ou celle de tours minces et esseulées, les édifices melnibonéens procurent une sensation de légèreté, de mouvement ascendant, et d'espace aéré. Les basses collines de la cité arborent un ensemble impressionnant de tours et de flèches. L'esthétisme l'emporte sur la logique structurale et il est vrai que les matériaux d'ordinaire trop faibles ou trop rares pour servir à la construction n'ont pas présenté de problème pour l'extraordinaire ingéniosité magique des artistes-géomètres experts qui ont jadis bâti Imrryr.

Dans la Cité qui Rêve, on peut voir des tours de jade, de marbre, d'albâtre, de nacre, d'ivoire, de verre, de cristal, d'ambre, d'or, d'obsidienne, de glace, d'améthyste, de lapis-lazuli, et de bien d'autres substances. A l'intérieur, les pièces sont généralement circulaires, dotées de grandes fenêtres et de hauts plafonds, emplies de lumière et de beauté, parées de murs et de sols incrustés de dessins complexes ou décorés de superbes peintures murales.

Tous les bâtiments de la Cité qui Rêve sont des merveilles d'art et d'architecture. Certaines tours possèdent des ponts cristallins semblables à de délicates toiles d'araignée formant voûte d'une bâtisse à l'autre. D'autres s'entourent l'une autour de l'autre en une double spirale, d'autres encore s'élèvent du sol en se tortillant et s'incurvant. Une tour flotte à plus d'un mètre du sol, amarrée par d'épaisses cordes goudronnées au tronc robuste de vieux chênes noueux.

Il est des tours aussi anguleuses que des glaçons, des tours semblables à des os, des tours semblables à des fleurs et dont les murs s'ouvrent au soleil, des tours munies de balcons et de vitraux, des tours aux dômes bulbeux, et des tours aux flèches fantaisistes et complexes.

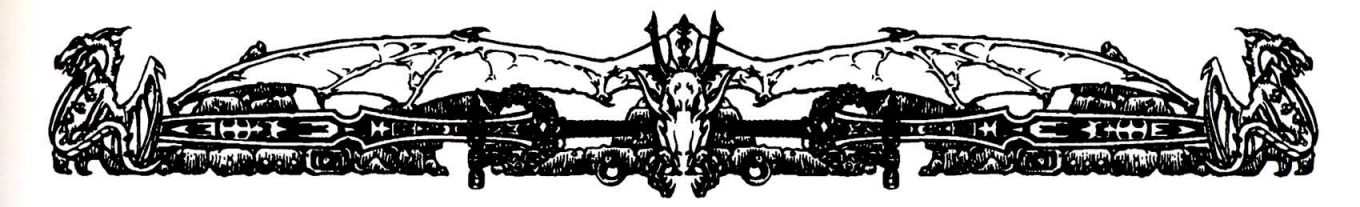
Les fenêtres et les portes sont souvent situées de façon à bien montrer l'intérieur de la tour, un peu comme le cadre d'un tableau entoure une toile. Les portes sont rarement carrées. Elles sont plutôt rondes, triangulaires, voûtées, ou en forme de trou de serrure. Les fenêtres sont des vitraux, ont des carreaux en diamant, en cristal, ont les volets fermés, sont bombées, concaves, ou kaléidoscopiques. Certaines d'entre elles forment des portes vitrées qui donnent accès à un balcon plus élevé. Les fenêtres en verre constituent la norme plus que l'exception en Imrryr, contrairement à la majorité des Jeunes Royaumes où l'on utilise du papier huilé ou une mince couche de corne.

Les jardins reproduisent la beauté naturelle et sauvage de l'île. Ce sont des univers miniatures où il est possible d'observer et de vivre au gré du temps et des saisons. De petits jardins sont entretenus au pied de la plupart des tours. Des murs maintiennent une atmosphère de secret privé à ces derniers, masquant leur berceau de verdure aux passants. De petits arbres aux noeuds artistiques sont cultivés sur des tertres peu élevés.

Des pierres altérées avec soin sont disposées en bordure des fontaines et des cours d'eau artificiels. Ces édifices avantagent les Melnibonéens en faisant ressortir le contrôle qu'ils exercent sur le monde naturel. Dans les jardins des palaces abandonnés, ce contrôle est bafoué.

A l'instar de l'île, ces jardins sans locataire poussent à l'état sauvage, d'épais enchevêtrements de ronces et d'herbe raide s'épanouissant sous la voûte emmêlée des arbres.

Les quartiers des esclaves sont dissimulés, le plus souvent sous terre ou à l'arrière d'un bâtiment. La plupart des tours et des palaces sont criblés d'un réseau de couloirs et de tunnels réservés à l'usage des esclaves. Les Melnibonéens n'aiment pas poser le regard sur ces derniers et sont bien souvent gênés par leur présence, à moins de les avoir tout spécialement préparés et habillés. Ces clapiers à esclaves ne sont presque jamais foulés par les Melnibonéens, et un bon nombre d'entre eux affirmeront ne pas en connaître l'existence tant ils ignorent la vie de leurs esclaves.



Le Déclin

Malgré la merveille et la beauté dont la Cité qui Rêve se compose, certaines parties d'Imrryr tombent en poussière. Ça et là, des tours brisées s'émiettent sous le ciel veiné de nuages ; dans les palaces, il est possible de quitter des pièces où les boutons de porte dorés luisent et où des tentures de soie sont suspendues à des murs de marbre pour entrer dans des suites exclusivement emplies de toiles d'araignées, de poussière, et de fenêtres dont le verre brisé laisse passer le vent. Les visiteurs ne perçoivent pas immédiatement les ravages de l'entropie, mais quiconque demeure quelque temps en Imrryr en prend conscience. La majorité des Melnibonéens s'en moque.

Imrryr est une cité de contrastes, cachant sa laideur derrière une façade de beauté. Ses habitants ont, pour la plupart, beaucoup de mal à tolérer la vie arrogante et indolente des autres. Les travailleurs réduits en esclavage n'ont le droit à rien si ce n'est la lie du fruit de leur labeur.

Sites Remarquables

La Cité qui Rêve est un endroit étrange et fantastique. En tous lieux, de nouvelles merveilles se disputent le regard et l'oreille du promeneur. Divers endroits sont décrits ci-après, ceux que tous les visiteurs sont susceptibles de rencontrer, de même que des sites plus ésotériques. Ils représentent à peine une fraction des fabuleux édifices d'Imrryr.

Le Port

Conçu pour une armée de frégates melnibonéennes dorées, le port d'Imrryr fait paraître tout petits les vaisseaux de taille normale. Même la plus grande des galères de guerre jharkoriennes semblerait chétive dans ses bassins. Aux grandes heures du port, de nombreux navires melnibonéens non-guerriers y étaient amarrés. Hormis la flotte de pêche des esclaves, les seuls vaisseaux actuels à considérer ce port comme leur foyer sont une poignée de bateaux de plaisance et la quarantaine de frégates melnibonéennes rescapée des centaines jadis ancrées en ce lieu. Contrairement aux ports habituels qui regorgent de mouvements et de bruits de nuit comme de jour, celui d'Imrryr paraît apathique ; de fait, son air même semble empreint d'un sédatif. Les mouettes sont les habitants les plus énergiques du port de Melniboné.

Le port est pourvu de délicates grues à cannelures semblables aux os d'un oiseau, de longs embarcadères et de grands appontements, de cales sèches caverneuses, de centaines de kilomètres de cordes et de filets en train de sécher, de masures d'esclaves-pêcheurs, et de phares magiques. Il s'y trouve des entrepôts assez vastes pour contenir le ravitaillement en vivres de plusieurs cités, et des casernes à moitié remplies de militaires et de marins qui partagent leurs journées entre des exercices apathiques et les plaisirs de leurs rêves. Le district portuaire comporte peu de tours, lesquelles sont relativement basses, dépassant rarement les 60 mètres. La plus trapue de toutes est celle dont le nom a été inspiré par Monshanjik, l'architecte magicien qui a conçu le port et le labyrinthe protégeant l'Ile aux Dragons. La Tour de Monshanjik est située dans une petite péninsule artificielle qui fait saillie pour rallier l'île.

Un mur de pierre haut de 12 mètres occulte la plus grande partie d'Imrryr telle qu'elle est visible depuis le port. Sa façade a été découpée à la façon de vagues marines et se prolonge à l'est et à l'ouest pour rejoindre le mur d'enceinte de Melniboné. Il comprend trois portes. La porte du nord est presque totalement inusitée car elle se dresse dans le Quartier des Etrangers. La porte centrale marque le début de l'Avenue Processionnelle, la route de l'Empereur, laquelle gravit jusqu'au sommet de la colline pour conduire au Palais Impérial. Elle est doublée d'or fortement ouvragé, incrustée de gemmes précieuses, et sculptée de délicats motifs détaillés. Ses gonds sont en ivoire, et son dispositif de fermeture consiste en des poutres d'acajou avec un verrouillage magique. La porte du sud est celle des esclaves. Elle est constamment entrebâillée, des fleurs et des mauvaises herbes poussent dans les pavés fendus qui l'entourent. Les cabanes et les masures des esclaves-pêcheurs ont été bâties à proximité de la porte du sud.

Le Quartier des Etrangers

Le Quartier des Etrangers s'étend de la Tour de Monshanjik, au centre des quais, à l'extrémité orientale du port. C'est là que les vaisseaux des nations humaines des Jeunes Royaumes accostent. On peut y trouver un certain nombre d'auberges et de pensions de famille, parmi lesquelles la Taverne Tourmentée, les Ténèbres Ascendantes, et l'Hospice de la Gratification Indolente de Mykal N'gramath. Le personnel de la quasi-totalité de ces établissements a peu de points communs hormis une certaine quantité de sang melnibonéen dans les veines ; les humains ne sauraient faire la différence entre la majorité de ces êtres et des Imrryriens de race pure. L'apparition d'un noble melnibonéen dans ces maisons est fort rare. Le Quartier des Etrangers vibre sous le coup d'une activité tant diurne que nocturne : navires qui chargent et déchargent, marchands et princes menant des transactions hâtives dans l'ombre des flèches des bâtiments étrangers. C'est là l'endroit le plus actif de la Cité qui Rêve et ce, même si le port d'Imrryr connaît un commerce soutenu dans le domaine des drogues.

Dans le Quartier des Etrangers, il est possible de rencontrer des marchands grassouillets d'Ilmiora, des chevaliers dharijoriens revêtus de leur armure et de leur plumet ballottant, des philosophes lormyriens parés de longues toges, des étrangers à la silhouette vague et décharnée qui s'entourent de la fumée de leur pipe et de mystères, les membres (trapus et bestiaux, habillés en tout et pour tout de plumes et de cicatrices) de tribus issues des terres sauvages situées par-delà Yu, des Jharkoriens portant une armure d'écailles et un heaume à pointe, des guerriers du Désert des Soupirs couverts d'un voile, d'une toge, et d'une armure en bois, et des marins parés de leur tenue universelle (pantalon large en tartan et tatouages). Pendant leur visite du port, les aventuriers risquent

de se retrouver mêlés à une pléthore d'intrigues touchant au commerce, aux complots, et aux affaires de coeur et d'esprit.

La Tour de Monshanjik

Cette tour trapue mesure quelque 30 mètres de haut. Large au niveau de sa base, elle s'élève en s'amincissant pour finir par un toit pointu. Ses grandes fenêtres se découpent dans ses murs vert océan pour laisser apparaître une vue panoramique du port tout entier.

Au niveau du sol, une ample voûte d'entrée donne sur le Hall de la Concordance, où commerçants et officiels-esclaves à demi melnibonéens marchandent, discutent, chipotent, et font du troc.

Ils s'assoient en tailleur ou s'étendent sur des coussins somptueux tandis que des esclaves porteurs d'éventails brassent l'air chaud et parfumé.

A l'occasion, des membres de la noblesse s'abaissent au niveau des humains pour commercer avec eux, mais ils n'y consentent que si la transaction promet de leur procurer un objet d'un intérêt très particulier.

Le gros du négoce jadis réalisé dans le Hall de la Concordance se déroule à présent dans les Cités Pourpres. Autrefois, un millier de marchands et de marins affairés remplissaient le hall à ras bord ; aujourd'hui, il est à moitié vide.

Au bout du hall, une voûte donne sur une rampe qui débouche dans les profondeurs enfumées des cachots aux murs d'obsidienne, lesquels se trouvent sous la ligne de flottaison.

Ceux qui enfreignent le règlement du port sont emprisonnés dans des cellules sombres et humides, dont le caractère horrible est entretenu par les relents pestilentiels et les sons vagabonds des souffrances. C'est en ces lieux que le Docteur Jest pratique son art.

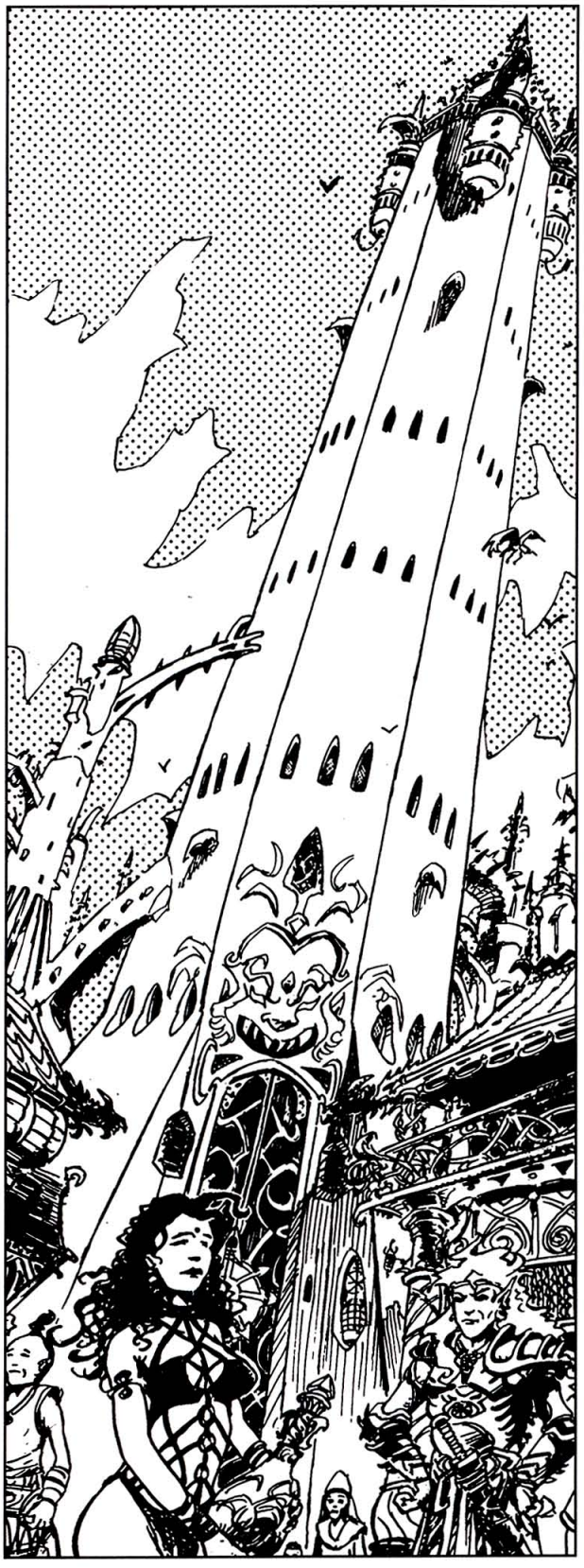
De chaque côté du Hall de la Concordance, des escaliers mènent aux étages supérieurs de la Tour de Monshanjik. Là se trouvent les bureaux de Magum Colim, le Grand Amiral de la marine melnibonéenne, et de Darin Malvag, le capitaine de port.

L'Avenue Processionnelle

Cette grande route est l'une des huit avenues principales qui serpentent à travers Imrryr ; elle relie directement le port au Palais Impérial.

Elle est bordée, sur toute sa longueur, de tours, de dômes bulbeux surmontés d'une flèche, et de portes à la serrurerie complexe qui donnent sur des palais et des jardins à la beauté sublime.

En suivant l'Avenue Processionnelle, on peut voir les spectacles les plus exquis de la Cité qui Rêve comme la route gravit la colline en traçant des arcs de cercle sinueux. Elle donne d'abord vue sur le port, puis sur les vallons ondulants des Prés de la Lassitude.



Un nombre incalculable de petites rues et allées prend naissance dans l'Avenue Processionnelle, plongeant entre les tours et les jardins pour gagner les ombres d'Imrryr. Au sommet de la colline, cette longue artère prend fin en débouchant sur l'Esplanade des Dominions, une grande place entourée du Palais Impérial, de la Cathédrale du Chaos, et de la Cour Elémentaire.

Le Palais Impérial

Le palais impérial est situé au bout de l'Avenue Processionnelle. Il est décrit en détail dans la partie suivante.

La Cour Elémentaire

Ce parc est voué aux Seigneurs Elémentaires et aux Seigneurs des Bêtes et des Plantes. Il se compose de pelouses et de lacs ondulants, de massifs d'arbustes et de labyrinthes, de fontaines et de parterres de fleurs, de bouquets d'arbres sculptés, de statues, de lieux saints, et d'animaux errants. Ses autres districts sont recouverts d'herbes folles et mal tenus. Nul n'est en cage en ce lieu.

Des tigres rôdent libres comme des oiseaux, de même que des élémentaires. Si les Seigneurs Elémentaires ne bénéficient d'aucun culte dans la Cité qui Rêve, ils y sont toutefois respectés. Les profanateurs de leurs sanctuaires doivent faire face à une rude opposition tant surnaturelle que martiale.

Les Seigneurs des Bêtes et des Plantes sont reconnus par la diversité de la flore et de la faune que l'on trouve dans les parcs de la Cour. La Terre, l'Air, le Feu, et l'Eau disposent de lieux saints bien précis. Dans chacun d'eux, la déité est littéralement représentée par l'élément qu'il gouverne et non par une statue symbolique.

Le Jardin de Lassa : un lieu saint flottant, consacré à Lassa, plane à quelques mètres du sol. Les arbustes et les fleurs poussant en dessous oscillent dans la brise constante qui le maintient en l'air.

Ce grand disque de pierre sculptée supporte un temple léger et aérien dont les fins piliers se composent de colonnes vertébrales sises au sein d'un berceau de verdure luxuriant où se mêlent pelouses et fontaines et où résonnent les sons de cloches argentines suspendues à des fils d'argent.

Les Ténèbres de Grome : des escaliers de pierre usés s'enfoncent dans la terre et ses ténèbres. Les murs des tunnels souterrains sont en terre et instables car ils se déplacent sous terre, menant tantôt dans une direction, tantôt dans une autre. Même si les murs ne risquent pas de s'effondrer, les étrangers se perdent facilement.

Ceux qui ont conscience de la nature contradictoire des Ténèbres de Grome connaissent le chemin secret de la chambre de cristal située au coeur du labyrinthe ; celle-ci se trouve par-delà la Salle du Ver et dans l'atmosphère oppressante du Lieu de l'Asphyxie Souterraine, une pièce où la lumière ne peut exister et où l'air a un goût de terre.

L'Atre de Kakatal : Constitué d'une dalle de pierre disposée à ciel ouvert, l'Atre de Kakatal est plus simple que les autres lieux saints. Une étroite fissure dans la pierre vomit une flamme éternelle. On lui prête une violence telle qu'elle serait capable de brûler l'imbrûlable et de faire fondre le Trône de Rubis.

Le Jardin Aquatique de Straasha : ce complexe de pièces et de chutes d'eau, de ruisseaux et de fontaines, engendre des clapotis, des murmures, et des jets d'eau mélodieux et musicaux comme les notes liquides se reproduisent à l'infini. Des ponts étroits forment voûte au-dessus des bassins réflecteurs et des nénuphars.

La Cathédrale du Chaos

A son apogée, la Cathédrale du Chaos formait un pic glorieux et resplendissant aux côtés du palais. C'était une construction octogonale en pierre d'azur moucheté de rose, dotée d'une tour élancée sur les hauteurs de chaque angle. Elle résonnait d'une musique douce et des cris à la tonalité parfaite d'esclaves assemblés en orchestre. De l'encens vagabondait dans les échos des salles intérieures et des prêtres reproduisaient les rituels de leur culte.

Aujourd'hui, la majeure partie de la cathédrale est vide, exception faite des rayons de soleil qui forment des colonnes dans l'air poussiéreux, s'engouffrant dans les trous béants du toit affaissé. Un ou deux prêtres tremblotants vaquent à leurs obligations. Les statues des dieux du Chaos vénérés dans l'Ile aux Dragons se dressent dans des chapelles latérales ainsi qu'elles l'ont fait dix mille années durant, adressant un sourire plein d'une grâce maléfique aux bancs de prière vides des différentes congrégations. Le doyen des prêtres lui-même ne pourrait confirmer ou réfuter le fait que les Seigneurs de l'Incertitude se divertissent du déclin de la terre à laquelle ils ont accordé la puissance.

Comme Melniboné se repliait sur elle-même, la religion organisée perdit de son importance dans la vie des gens. Les manifestations de foi se firent personnelles et régies par des gestes intime au lieu de rituels publics réalisés au su et au vu de tous. Pour beaucoup, la religion devint une façade et le concept de culte et de foi, abstrait et éloigné. Les archives indiquent que cette époque correspond au moment où les Seigneurs du Chaos commencèrent à se distancier du monde. Cette régression de l'attention portée au monde tant au niveau du macroscosme que microscosme se retrouve dans la splendeur de la Cathédrale du Chaos.

Les vieux prêtres meurent mais nul nouvel acolyte ne les remplace, et leurs trésors de sagesse et de connaissances disparaissent avec leur trépas. Ce n'est qu'en de très rares occasions que la Cathédrale recouvre la grandeur et la couleur des jours anciens. Les mariages impériaux, les couronnements, et les funérailles sont décrétés à grande (et terrifiante) échelle, la Cathédrale du Chaos s'emplissant alors des sons d'une tension et puissance propres à ces cérémonies.

A son apogée, le Glorieux Empire vénérait six Seigneurs du Chaos, dont trois grands et trois mineurs, ainsi qu'une multitude de déités chaotiques mineures. Les trois dieux les plus puissants étaient Slortar l'Ancien, Chardros le Faucheur, et Mabelode le Sans-Visage. Sous leur tutelle on trouve Arnara aux Six Seins, Déesse de l'Erotisme Sans Pareille, Pyaray le Révélateur Tentaculaire d'Impossibles Secrets, et le fier Arioch des Sept Ténèbres. D'autres Ducs ont été révérés et respectés tout au long de la grande histoire de Melniboné, parmi lesquels Haborym des Feux Destructeurs, Balaan le Sombre, Verdelet le Dévoreur, et Aesma de la Lumière d'Argent. Des statues d'ivoire incrusté d'or se dressent dans les chapelles latérales de la cathédrale, offrant des sourires froids et cruels, aujourd'hui vêtues de poussière et de toiles d'araignées. Les soies et le velours d'antan existent seulement sous la forme de haillons en décomposition, suspendus à leurs membres lisses et parfaits.

Sous la Cathédrale s'étendent les Catacombes, des salles emplies d'écho taillées dans du granite massif. Elles renferment les dépouilles moisies de morts ayant bénéficié d'enterrements en grande pompe. Cette nécropole gît sous les profondeurs de la cité, reliant le Palais Impérial à d'autres tours, formant des kilomètres de corridors et de tunnels plus anciens qu'Imrryr. L'entrée des Catacombes située dans le Palais Impérial est connue sous le nom de Porte des Morts.

> «Il lui manquait les tours, suaves berceuses en pierre, qui s'étendaient comme des doigts guettant les cieux enflammés d'Imrryr ; il aurait voulu connaître à nouveau l'esprit acéré et la férocité rieuse de son peuple, la pénétration facile et la cruauté tranquille qui lui avaient paru si ordinaires alors qu'il n'avait pas atteint l'âge d'homme.»
>
> **- La Revanche de la Rose, I, 1**

Le Jardin des Roses Mélancoliques

Ce jardin est entouré d'un mur de marbre blanc ajouré, et finement ouvragé. Une porte circulaire y donne accès en chacun des quatre points cardinaux. A l'intérieur, on trouve un paysage artificiel, conçu pour éveiller le chagrin chez ceux qui le traversent.

Des fontaines clapotantes, des chênes lugubres étendent leur ombre menaçante sur les pelouses vert émeraude, et des ponts voûtés constitués d'albâtre marqueté enjambent des pièces d'eau limpides. Des chemins de gravier sillonnent le jardin en se tortillant pour proposer un nouveau spectacle de beauté et d'harmonie naturelles à chaque méandre. Les nombreuses roses du jardin sont uniques et mémorables.

Elles poussent au sein de parterres innombrables. Chacune de leur fleur se pare d'un violet somptueux et certaines sont si foncées qu'elles en sont presque noires. Leur subtil parfum est fort sans être entêtant, dispensant ses riches effluves dans l'air immobile.

L'atmosphère d'abattement qui imprègne le jardin est accrue par des récits selon lesquels une statue spectrale changerait de place sur ses terrasses, allant d'un endroit à l'autre chaque fois que l'observateur regarde ailleurs. A d'autres moments, la statue est carrément invisible ou prend une forme semi-translucide et immatérielle ne pouvant être discernée que du coin de l'oeil. Ceux qui la recherchent avec l'intention de la trouver n'y parviennent jamais et ce, même s'ils inspectent chacune des terrasses du jardin. Ce spectre statuaire apparaît uniquement aux personnes ignorant tout de son existence et ne s'attendant donc pas à la voir.

L'origine de la «statue» n'est pas un fait notoire, pas même dans la Cité qui Rêve. La plupart de ses habitants ne la considèrent pas comme une sculpture inanimée, mais plutôt comme la représentation d'un certain Prince Carolak, un mercenaire à moitié melnibonéen originaire de Shazar et qui fut rejeté dans les Limbes quelque deux cents ans plus tôt. Sur ce demi-plan il demeure figé, apparaissant parfois dans notre monde. Ayant subi une malédiction lancée à son encontre par le Comte sorcier Saxif D'Aan, le Prince Carolak verra Elric décider de son destin au cours des années à venir. Pour le moment, il erre, faible mais vivant, coincé entre les plans, prenant parfois la forme d'une statue fantôme dans le jardin spectral.

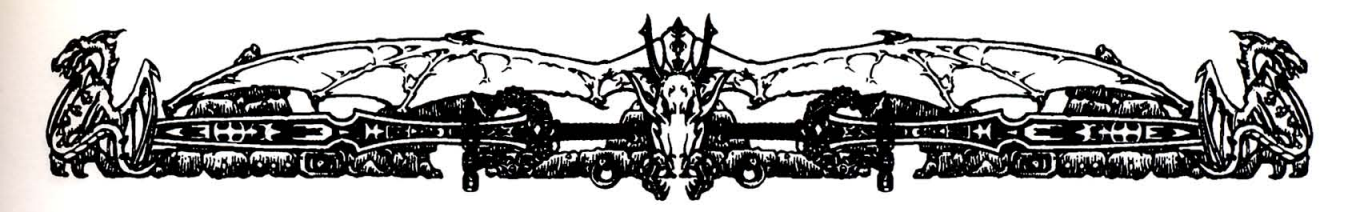
Vous trouverez plus de précisions concernant le Prince Carolak et son amour pour Gratyesha, Princesse de Fwem-Omeyo, dans le livre de Michael Moorcock intitulé *Le Navigateur sur les Mers du Destin.*

La Tour Torsadée

Elle ne se compose pas d'une mais de deux tours distinctes, l'une étant composée de pierre bleue et l'autre de verre couleur rubis. Elles s'enroulent l'une autour de l'autre avec une telle délicatesse qu'elles pourraient presque ne faire qu'une. Malgré la complexité de leur convolutions, les deux tours ne se touchent jamais. Leur construction symétrique est si méticuleuse qu'il est possible de passer de la porte ouverte d'un des étages d'une tour à celle de l'autre. Leur intérieur est empli d'un lambris en teck et en acajou, incrusté de cornaline, de nacre, et de lapis-lazuli. Leurs portes et leurs encadrements de fenêtre sont sculptés, parés d'un réseau compliqué de noeuds entrecroisés. La Tour Torsadée est aujourd'hui vide et abandonnée. Il y a cent ans, à la mort du dernier membre de la lignée qui vivait en ce lieu dans une profusion de splendeurs, la tour a été condamnée et délaissée, exception faite des démons au lien éternel qui, prisonniers des murs échafaudés en hélice double, donnent libre cours à leur rage.

La Cour des Mains

Cette cour pavée à ciel ouvert doit son nom aux éléphantesques sculptures en forme de main qui flânent en son sein. Taillées du bout des doigts au poignet dans un marbre rose sans défaut, animée par magie, les mains ne sont en aucun cas douées d'intelligence. Telles des araignées de pierre géantes à cinq doigts, elles rampent d'un endroit à l'autre en livrant une



danse compliquée et interminable. Le sort qui les anime cesse de faire effet par-delà les murs de la cour, et les mains ne sont pas assez petites pour se faufiler dans les portes qui donnent sur l'allée située au-delà. Selon la tradition imrryrienne, la Cour des Mains est le lieu de rencontre des amoureux, des poètes, et des conspirateurs.

Le Verger des Etoiles Cristallisées

De jour comme de nuit, une lueur douce et chatoyante éclaire et traverse doucettement les murs de corail couleur safran de ce jardin. La lumière argentée peut être perçue d'une certaine distance, son doux rayonnement traverse à flots les tours avoisinantes, semblable à un clair d'étoiles.

Un bouquet désordonné d'arbres insolites pousse de l'autre côté de la porte démon. Leurs feuilles sont affilées, satinées, d'un vert foncé brillant. Leur bois rouge foncé est prisé pour son parfum de cannelle qui, par temps calme, plane sur le verger, intangible et soporifique.

Un fruit radieux et cristallin pousse en grappes éclatantes de lumière sur les branches des arbres-étoiles. Leur éclat disparaît lorsqu'ils sont mûrs et tombent tel des joyaux sur l'herbe. S'ils sont cueillis sur une branche avant d'être mûrs, les fruits-étoiles gardent leur lumière froide et cristalline pendant quelques jours.

Une branche entière conservera son état de fraîcheur plus d'une semaine si elle est maintenue dans une eau riche en minéraux. A moins de pouvoir mûrir convenablement, un fruit-étoile ne dure pas, se décomposant pour former une pulpe fangeuse. Des esclaves ramassent et trient les fruits mûrs en fonction de leurs poids et qualité mesurés en carats. La plupart des joyaux issus des arbres-étoiles font entre 50 et 100 carats.

La Tour de D'A'Rputna

Délicate tour de marbre bleu semi-transparent aux toit, portes, et volets en or, la Tour de D'a'rputna est, selon la tradition, la demeure de l'héritier élu du Trône de Rubis. Se dressant près du Palais Impérial (où le prince héritier de la couronne dispose également d'une suite de beaux appartements), les onze étages et le rez-de-chaussée de la Tour sont emplis d'un impressionnant étalage de mobilier et d'art melnibonéens parfois indiscernables.

Le Prince Elric se rend rarement en cet endroit. Après son couronnement, la Tour de D'a'rputna devient le lieu de résidence du Prince Yyrkoon, s'entachant et se souillant alors de ses coupables appétits.

Au cours de la période à venir, qui verra Yyrkoon s'asseoir un an durant sur le Trône de Rubis, la tour restera vide et abandonnée, raison pour laquelle Elric ordonnera que Cymoril y soit emmenée lors du Sac d'Imrryr.

D'a'rputna, l'Empereur qui a donné son nom à la tour, n'exerça jamais son règne, mourant d'une attaque au moment même de son sacre, il y a huit mille ans de cela.

Les Cavernes des Dragons

Les caves où dort paisiblement la meilleure arme de Melniboné, les dragons séculaires qui ont parcouru les cieux d'une douzaine de mondes, se trouvent en dehors de la cité proprement dite. Par-delà la Porte d'Os, la route pavée coupe par les collines tapissées d'ajoncs et les tertres rocailleux. Escaladant les éminences, cette voie sinueuse conduit à une crevasse déchiquetée qui donne sur des ténèbres tièdes et moisies. Des marches taillées à même le roc s'enfoncent en serpentant dans les cavernes dont les collines et le sous-sol d'Imrryr sont criblées.

Des torches sont accrochées à chacun des coudes de l'escalier. La plus grande des ouvertures caverneuses domine le port au nord-est et constitue l'entrée grâce à laquelle les dragons gagnent et quittent les grottes. Cette entrée des cavernes s'ouvre dans la paroi d'une falaise abrupte située à l'endroit rocheux où le labyrinthe marin prend naissance.

Les dragons de Melniboné dormaient et procréaient au sein de ces grottes bien avant la fondation du Glorieux Empire. D'après les légendes, ils auraient été menés en ce lieu après avoir quitté un autre monde. Toutefois, d'autres contes affirment que les dragons auraient conduit les Melnibonéens sur ce plan lors de leurs années d'errance. Les cavernes qui, depuis si longtemps, abritent les grandes bêtes ailées du Chaos portent l'empreinte indélébile de leurs habitants reptiliens.

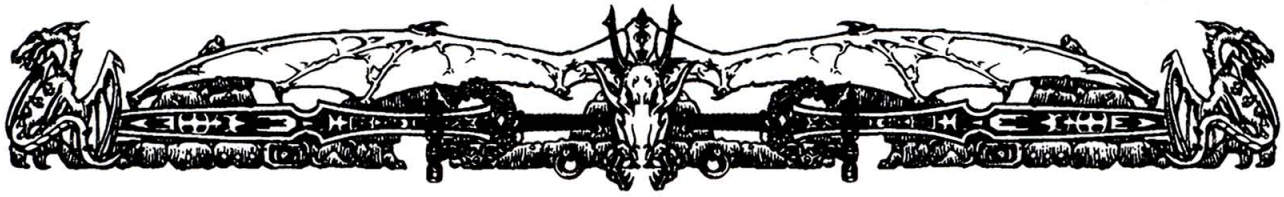
Ça et là, de petites flaques de venin se consument sur la roche où elles ont goutté, tombant de la mâchoire de quelque dragon endormi, éclairant les recoins sombres des tanières d'une lumière tremblotantes. L'odeur de moisi des dragons plane dans l'air, leur présence maintenant une atmosphère tiède et humide dans les grottes.

Des marques de griffes profondes creusent le roc là où les créatures ont fait jouer leurs pattes en dormant. Les dragons assoupis dans ces cavernes sont moins de cent alors qu'ils étaient des milliers par le passé.

Certaines grottes renferment les selles personnelles et surchargées d'ornements dont les cavaliers se servent pour monter les dragons, ainsi que des aiguillons et des lances aux étendards habituels. D'autres tiennent aujourd'hui lieu de quartiers de résidence réservés aux Princes-Dragons ; elles sont décorées avec un luxe typique des Melnibonéens.

En certains endroits des cavernes, des sources chaudes surgissent en bouillant et en écumant de profondes fissures découpées dans la roche ; elles se rassemblent ensuite pour former les points d'eau où les dragons se baignent de temps à autre.

L'une des grottes est le lieu de repos ultime des dragons du passé et compose une nappe étrange et inquiétante de squelettes titanesques. Les autres parties des cavernes sont sombres et poussiéreuses et ont depuis longtemps été abandonnées aux pâles créatures rampantes et dépourvues d'yeux que l'on trouve habituellement dans ce type d'environnement souterrain.



Extrait du Grimoire d'Argent

Lorsque le Moment de Choisir fut venu, il ne fit aucun doute dans l'esprit de Sadric Lyran que les promesses mielleuses d'Arioch du Chaos constituaient le bon choix pour l'avenir de Melniboné. Sadric abattit allègrement les Trois, les Huit, et l'Unique qui siégeaient au conseil du forum où ils écoutaient les paroles des êtres affligés et prononçaient leurs sentences en leur qualité de représentants élus du peuple. Par cet acte, Sadric répandit le sang qui établissait son serment, et le Seigneur des Sept Ténèbres apparut comme s'il surgissait de la fumée du sang en ébullition, à l'endroit même où le fluide s'était amassé sous les pierres. Il nomma Sadric Empereur du Monde Entier, Maître de Melniboné et des Arts (qu'Arioch allait lui enseigner).

Pour lier Sadric Ier à cet accord, pour lui donner le moyen d'en appeler aux Seigneurs des Mondes d'En-Haut, et pour sceller le pacte passé jusqu'à la Fin du Monde entre Arioch d'une part, et Sadric et ses descendants d'autre part, le Seigneur Arioch utilisa le sang versé par le voeu et l'épée de Sadric pour créer une gemme du plus profond pourpre qui soit. Une lumière rouge brillait au coeur enfumé de cette dernière, mais c'était en fait l'âme à jamais damnée des personnes tuées par Sadric. Cette pierre reçut alors le nom d'Actorios et l'Empereur Sadric en fit une bague après avoir disputé la Guerre des Trois Jours. Lui et ses descendants doivent l'arborer sans cesse pour symboliser la puissance du Trône de Rubis et des êtres qui s'y sont assis au fil des années. Si un Empereur vient à prendre place sur le Trône de Rubis tout en ne portant pas la Bague des Rois au doigt, Melniboné et son peuple ne pourront manquer de connaître la ruine.

Le Palais Impérial

Les flèches du Palais Impérial, siège du pouvoir melnibonéen, se dressent au sommet de la plus haute colline imrryrienne telle une couronne sophistiquée qu'aurait réalisée un artiste devenu fou. Un grand dôme à facettes décrit une courbe au coeur du palais, au-dessus du Hall du Trône de Rubis, à plusieurs centaines de mètres du sol. Il a été taillé dans un diamant de la taille d'une salle de bal. Tout autour, des tours effilées atteignant des hauteurs variées se hérissent à la façon de stalagmites ; elles sont constituées d'ambre et de jade, de céramique aux tons pastels, de corail et de cristal de roche, et leur base est entourée par les remparts et les fortifications descendantes du palais. Chef d'oeuvre des artistes ayant conçu la Cité qui Rêve, le Palais Impérial ressemble aux spirales convolutées de quelque coquillage chimérique, ses salles intérieures aux murs de nacre dissimulant les merveilles enfermées en son sein.

Même ici, au coeur du Glorieux Empire et de sa puissance passée, le temps a laissé ses traces. Les nombreuses pièces et suites du palais contiennent des merveilles innombrables dont la plupart sont à l'abandon, gisant dans des salles verrouillées et livrées à la poussière et aux souris. Les étages de certaines des tours vides ont dû être exploré une fois en 200 ans, leurs fenêtres étroites donnant sur des spectacles oubliés. Quelques salles du trésor recèlent des richesses pillées dans des mondes innombrables. Des vestibules garnis de tentures arborent des décorations brodées qui se désagrègent en un tourbillon de poussière couleur arc-en-ciel au moindre contact.

Les pièces de la Tour des Rois qui continuent d'être utilisées, telles la Cour du Trône de Rubis et les suites privées de l'Empereur, gardent une grande part de leur gloire d'antan. Elles sont agencées et décorées à foison sans être soumises à aucune restriction, mais l'imprudent peut passer de la plus éclatante des salles de banquets à une section du palais abandonnée depuis plusieurs siècles et ce, sans que rien ne l'y prépare. Parmi les pièces encore utilisées à ce jour on compte les conservatoires, les observatoires, de riches chambres à coucher meublées de lits à colonnes et à baldaquin, de vastes cuisines pourvues de fours assez grands pour faire rôtir un attelage de boeufs, des garde-robes de la taille d'un studio de coiffeur bien équipé, de bains communautaires et de saunas où des esclaves-masseurs attendent, armés d'huiles et de serviettes chaudes.

Des millénaires durant, le Palais Impérial a été la demeure pleine de vie des nobles les plus sybarites de Melniboné : les fiers et glorieux Empereurs du Trône de Rubis, leurs relations, leurs visiteurs, et leurs esclaves. Aujourd'hui, les visiteurs se font rares, les esclaves se cachent dans l'ombre et dans des passages secrets afin d'éviter d'importuner leurs suzerains par leur simple présence ; en outre, l'Empereur du Trône de Rubis se meurt. Courtisans et membres de la Garde des Aigles s'assemblent dans une poignée de salles et de vestibules pour chuchoter. Ils parlent d'art, de poésie, de souffrance, de tout sujet qui évite d'aborder l'évidence même : le Glorieux Empire a cessé d'exister, et l'Ile aux Dragons est une ombre qui se dissipe à l'aube de l'humanité.

Le Couloir des Rois

Par-delà la porte principale et la cour du palais, un vestibule long et large conduit à la Cour du Trône de Rubis. Connu sous le nom de Couloir des Rois, ce hall est garni d'alcôves renfermant le buste de chaque Empereur ou Impératrice ayant

régné sur l'Ile aux Dragons, à commencer par les traits aquilins de Sadric Ier. On peut y trouver des peintures d'Elric le Ier, le 80ème Empereur, et de Iuntric 10, dont on dit qu'il s'était accouplé avec un démon. A côté de ce dernier se tient le buste de sa fille, Terhali l'Impératrice Verte, laquelle eut une vie anormalement longue. Le buste de Sadric 88, le 427ème Empereur, est situé à proximité des portes marquetées qui donnent sur la Cour du Trône de Rubis ; ses traits de marbre froid se parent de l'expression de mélancolie habituelle chez lui. Il reste un grand nombre d'alcôve vide avant d'atteindre la grande porte à double battant de la Cour.

La Cour du Trône de Rubis

Coiffée du dôme de diamant à facettes qui couronne le palais, la Cour du Trône de Rubis consiste en une vaste pièce ovale longue d'une centaine de mètres. Depuis la grand porte où débouche le Couloir des Rois, le regard traverse le dallage en mosaïque (composé de marbre poli incrusté de gemmes) pour se poser sur les escaliers (sculptés dans le quartz) qui grimpent jusqu'au Trône de Rubis (paré de facettes multiples). Celui-ci se dresse au sommet d'un dais placé à 9 mètres du sol. Dispersée par le dôme de cristal, la lumière irisée du soleil inonde la cour de flaques colorées. En regardant vers le haut, il est possible de percevoir une image déformée des tours dont le dôme est encerclé. Les murs de la cour s'ornent de balcons et de galeries disposés en terrasse, lesquels mènent dans les profondeurs du palais. Diverses bannières, tentures et banderoles y sont suspendues.

Dans les galeries, des orchestres d'esclaves tissent des mélodies complexes et éthérées mêlées d'une grâce et d'une souffrance raffinées. Des vignes aux fruits magnifiques sont suspendues aux balcons et flottent doucement, embaumant de leur parfum l'air immobile de la salle du trône.

Le Trône de Rubis domine l'ensemble de la cour. Seuls l'Empereur ou l'Impératrice peuvent prendre place sur le froid siège du Trône. Cela dit, la permission impériale autorise les courtisans en vue à s'asseoir sur la dernière marche, aux pieds de l'Empereur. Une petite porte se trouve à quelques pas du Trône, sur le dais ; elle mène aux suites privées de l'Empereur.

Le Trône de Rubis a été taillé d'un bloc dans une gemme énorme, et ses facettes rouge sang reflètent une cour déformée de bien des façons. C'est le siège et le symbole ultimes de la puissance melnibonéenne.

Celui ou celle qui s'y assied dispose du pouvoir suprême de vie et de mort sur toutes les personnes présentes dans la Cité qui Rêve et, de temps à autre, sur le reste du monde et les royaumes au-delà. Sa valeur monétaire est inestimable.

Les Rituels du Trône de Rubis

Plusieurs milliers d'années de gouvernement exercé depuis le Trône de Rubis ont tissé une toile complexe de traditions et de rituels autour de l'Empereur et de son règne béni du Chaos. L'Empereur actuel est chétif et réservé, aussi ne fait-il aucun cas d'un grand nombre de ces us et coutumes. Le plus important de ces derniers était peut-être le sacrifice de douze couples de nouveaux mariés aux Seigneurs du Chaos afin de garantir le bonheur du mariage de l'Empereur. Pour beaucoup, le fait que Sadric n'ait pas appliqué cet usage est la cause du décès de sa femme, intervenu en cours d'accouchement, et du chétif héritier albinos issu de leur union.

Le rituel le plus frénétique est la Danse Sauvage de Melniboné. Celle-ci marque la mort d'un Empereur ou d'une Impératrice et emplit les rues de la Cité qui Rêve pendant sept jours et sept nuits pendant lesquels il est interdit de dormir. Des Princes et des Princesses-Dragons nus rôdent dans toute la ville, attrapant tous ceux qu'ils rencontrent, leur faisant l'amour avec violence et passion pour s'assurer d'engendrer le plus grand nombre d'enfants nobles possible. Lors de cette malheureuse danse sauvage, des esclaves beuglent des chants de deuil depuis le sommet des tours les plus hautes d'Imrryr et d'autres sont dévorés. La Danse Sauvage supprime autant de vies qu'elle en crée. Pendant cette dernière, une vieille tour est abattue et une nouvelle érigée pour porter le nom de l'Empereur Défunt.

Une autre tradition melnibonéenne veut que le vaisseau de l'Empereur soit toujours le premier à aborder en Imrryr et que ce dernier assiste immanquablement à l'interrogatoire des espions.

La Bague des Rois

Composée d'un unique joyau rare monté sur un anneau d'argent sculpté de runes, la Bague des Rois constitue le symbole le plus éloquent de la puissance de l'Empereur. On raconte que le joyau pourpre, au sein duquel brûle une lueur enfumée, aurait été formé sur le caprice du Seigneur Arioch du Chaos. D'après les légendes, il existerait d'autres Actorios, mais ils sont horriblement rares car, dit-on, seuls les dieux peuvent les créer. La Bague des Rois désigne son porteur comme étant l'Empereur du Trône de Rubis. Il renferme, en outre, une puissance magique à laquelle son propriétaire peut puiser comme s'il s'agissait de l'eau d'un réservoir.

Elric utilisera l'Actorios un grand nombre de fois au cours des années à venir, s'en servant pour alimenter ses recours à la sorcellerie. Du fait de son état maladif, il ne dispose pas de la vigueur de ses ancêtres.

La Suite de l'Empereur

La décoration de ces pièces consiste, pour la plupart, en des combinaisons d'or et de jaune impérial. Autrefois, c'étaient là les salles les plus luxueuses de tout Melniboné. Toutefois, les goûts de l'Empereur Sadric 86 sont austères, aussi a-t-il choisi, après la mort de sa femme, de meubler sa suite d'une façon ascétique. Suite au décès de son père, Elric perpétuera cette pratique des plus contraires à la nature melnibonéenne, considérant avec mépris les couleurs riches et les dessins étranges dont la majorité de son peuple se délecte.

Un grand lit sculpté dans l'ivoire et rempli de soie et de coussins domine la pièce. Des livres et des parchemins sont disposés au petit bonheur sur des tables, des chaises, et le sol couvert de tapis. Les fenêtres étroites de la Suite de l'Empereur donnent sur la Cité qui Rêve en une vue qui englobe la mer. Sadric les obstrue en permanence à l'aide de lourds et épais rideaux, mais Elric viendra souvent s'asseoir en ce lieu lorsqu'il sera Empereur, portant son regard au sud tout en imaginant les peuples de ces terres lointaines.

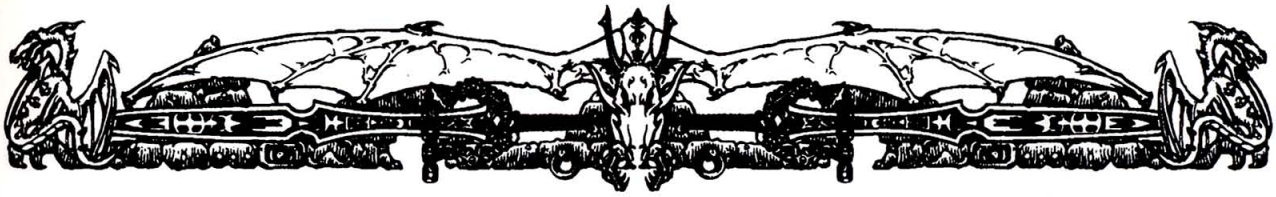
La Galerie des Vitraux Historiques

Ce vestibule au toit voûté comporte de nombreux piliers et d'une nef arc-boutée. De chaque côté du hall, de grandes fenêtres constituées de vitraux s'alignent le long des murs. Jadis, les vitres multicolores narraient l'histoire du Glorieux Empire et s'avéraient d'une richesse de détails incroyable.

Le temps et les éléments ont réduit la grandeur de cette pièce à l'état de simples éclats de verre et de carreaux brisés. La plus grande partie de la verrière gît par terre à présent, formant des amas scintillants sur le sol marbré et jonché de feuilles végétales. Seule une petite portion des carreaux racontent encore leurs histoires passées en des tons ors, azurs, et écarlates.

La Charmille Emeraude

Ce charmant jardin a été installé au sein d'une salle plutôt grande. Ses murs de jade translucide laissent filtrer une petite quantité de lumière verte afin d'entretenir la croissance de certaines plantes bien précises. Six statues en or s'élèvent au milieu de l'enchevêtrement d'arbustes et de plantes rampantes et grimpantes qui pousse ici sans plus subir aucun soin depuis bien longtemps. Il s'agit des vestiges de six pirates vilmiriens qui, croyant Melniboné faible et décadente, désiraient la piller. Le chef des pirates et ses hommes s'étaient vantés de pouvoir se plonger dans l'or d'Imrryr, aussi l'Empereur Sadric donna-t-il l'ordre de les noyer dans une cuve d'or en fusion, leur permettant ainsi de tenir leur parole. Leur cadavre carbonisé et doré fut placé en ce lieu afin de rappeler avec élégance la puissance impériale que Melniboné exerçait sur la populace barbare des Jeunes Royaumes.



La Tour de B'All'Nezbett

Une centaine de générations d'Empereurs-Sorciers se sont livrées à leur art dans la Tour de B'all'nezbett, la plus haute des nombreuses flèches du palais impérial. Sa porte se compose d'une substance noire, cristalline, et chatoyante ; dépourvue de toute serrure ou poignée, elle s'ouvre seulement lorsqu'un certain mot est prononcé. Ce dernier est enseigné aux seuls Empereurs futurs du Trône de Rubis. Nul autre personne ne peut pénétrer dans la tour à moins d'accompagner un Empereur. Dans ce dernier cas, il s'agit souvent d'esclaves destinés au sacrifice.

La Tour de B'all'nezbett comprend la Bibliothèque des Empereurs de Melniboné, laquelle est située dans l'un des nombreux étages de l'endroit. Cette dernière renferme une pléthore de grimoires, de livres d'histoire occulte, et de traités, le tout couvrant tous les sujets imaginables depuis les Fréquences de l'Abandon (inaudibles pour les oreilles des Melnibonéens, elles n'en forment pas moins une puissante arme magique) jusqu'à des dissertations traitant de l'histoire et de la nature du multivers. (Les plus puissants des sorciers de Melniboné ne disposaient que d'une bien maigre compréhension des véritables principes régissant le multivers, mais même ainsi, leur sagesse éclipse de très loin les plus grands érudits humains.) Elric avait lu tous les ouvrages de la Bibliothèque Impériale (et certains plusieurs fois) avant d'atteindre son 15ème anniversaire. Les volumes les plus célèbres de l'endroit sont La Sphère Bredouillante et le Grimoire d'Argent. Des peintures représentant d'autres royaumes et les portraits des Seigneurs Elémentaires parent les murs de la bibliothèque.

Le Grimoire d'Argent

Le Grimoire d'Argent fut rédigé aux premiers jours du Glorieux Empire par le Prince-Dragon Rykath Lyran, Disciple du Seigneur des Sept Ténèbres et frère de Sadric Ier. Il s'agit tout à la fois d'un texte historique relatant l'histoire de Melniboné en faisant quelques prédictions pour son futur, et d'un manifeste occulte contenant de nombreux sorts et rituels.

Le savoir du grimoire est gravé dans des pages en pur argent. Des liens magiques empêchent le livre de se ternir, exception faite des endroits où il est touché. Les empreintes de doigts d'empereurs depuis longtemps décédés maculent ses pages par ailleurs lustrées. L'argent dont le livre se compose provient du Lac de Lune. Le texte du grimoire apparaît seulement lorsque la lune peut être vue dans le ciel. Le reste du temps, les pages sont blanches et dépourvues de tout trait distinctif.

Les couvertures du grimoire sont en argent, estampées de perles et de saphirs, et reliées par de la peau de dragon. La valeur monétaire de son habillage est égale à plusieurs milliers de pièces de bronze. Toutefois, le savoir qu'il renferme ne saurait être évalué.

Ses pages comprennent une description du Vaisseau des Mers et des Terres et expliquent par quel moyen ce dernier a permis d'emmener les dragons sur ce monde, avant la naissance du Glorieux Empire. De nombreuses prophéties y sont inscrites, et l'une d'elle affirme que le sort frappera Melniboné et son peuple le jour où un empereur prendra place sur le Trône de Rubis sans porter la Bague des Rois. Les pactes attachant Sadric et ses descendants au culte d'Arioch du Chaos y sont abordés en détail. On y trouve des sorts permettant de dresser des chaînes de montagnes et d'assécher les océans, mais ils n'ont plus d'effet sur ce plan car la Loi y a accru sa force. La description des autres mondes qui constituaient jadis les dominions inter-dimensionnels de Melniboné y est dépeinte.

Les Portes des Morts

Les splendeurs en décomposition de la lignée royale de Melniboné sont égalées par la richesse avec laquelle son peuple est enseveli dans les catacombes situées sous le Palais. Par-delà les délicates gravures dont s'orne la Porte des Morts dorée s'étendent des kilomètres de voûtes et de tunnels où l'air figé exhale une odeur de putrescence. Drapés de soies et de velours, les défunts dirigeants de Melniboné se décomposent avec une dignité silencieuse. Un ensemble impressionnant de joyaux et d'objets dont ils pourraient avoir besoin dans leur vie céleste est enterré avec eux, y compris leurs esclaves, leurs amant(e)s, leurs animaux domestiques, et leurs démons. Des tombes somptueuses renferment le corps des Empereurs et de leurs consorts. Sadric descend l'escalier tournant chaque jour pour pleurer près de la statue de pierre froide qui désigne le caveau de sa femme.

Culture et Traditions des Melnibonéens

Le peuple dragon de Melniboné est étranger à cette terre. L'humeur de ses membres est si différente des émotions humaines que la plupart des érudits des Jeunes Royaumes les taxent de démence. Un comportement jugé ordinaire dans la Cité qui Rêve passe souvent pour décadent, cruel, et maléfique aux yeux des observateurs humains.

Les Melnibonéens sont l'objet de haines et de craintes dans les terres qui constituaient autrefois leurs dominions, mais il est rare de les voir gagner le monde extérieur à Imrryr.

Baignés d'une aura de peur, de soupçons, et de légendes, les Melnibonéens traitent à leur tour les humains avec mépris. A leurs yeux, les races grouillantes de l'humanité ne valent guère mieux que des bêtes et leurs civilisations sont une parodie grossière et peu flatteuse de la grandeur du Glorieux Empire.

Le Peuple Dragon ne sait pas encore à quel point l'humanité a évolué au cours des quatre mille dernières années. Elle n'aura pas le temps de commencer à l'apprendre.

Particularités Physiques

Les Melnibonéens sont grands et minces, pourvu d'une ossature délicate. Ils ont les doigts fuselés, les bras fins, et les jambes longues. Les femmes paraissent sveltes et souples aux humains, et les hommes leur semblent lents.

L'espérance de vie des Melnibonéens est de 90 ans en moyenne, mais des âges de 120 ans ont également été rapportés. L'Impératrice Verte Terhali, la prétendue fille de Iuntric 10 et d'un démon, a vécu plus de 620 ans.

Par contre, les humains ordinaires des Jeunes Royaumes ne dépassent pas les 40 ou 50 ans, la maladie et les épreuves quotidiennes leur menant la vie dure. Les aventuriers vivent généralement moins longtemps encore.

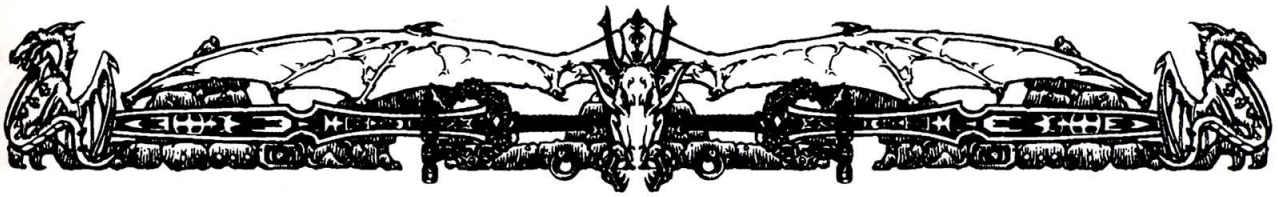
Les Melnibonéens ont les yeux légèrement bridés et la peau pâle. Leur crâne est plus étroit que celui des humains, doté de pommettes hautes, et s'amincit vers la mâchoire. Leurs oreilles sont fines et collées au crâne, dépourvues de lobe et presque pointues. Doués d'une ouïe sensible, les Melnibonéens détestent autant le bruit qu'ils apprécient les harmonies. Leur voix dispose d'un registre étendu, et leurs yeux délicats perçoivent un spectre de couleur supérieur à celui des humains. Leurs cheveux sont fins et longs, bruns, ou plutôt noirs, en majorité, mais les teintes châtain et auburn peuvent également survenir.

Les mouvements des Melnibonéens sont fluides et gracieux. Tels des chats, une force agile sous-tend leur beauté. Nombre des ennemis de Melniboné se sont laissé tromper par cette mollesse apparente avant d'être mis en pièces par les griffes d'acier que cette façade dissimule.

Psychologie

Les observateurs humains ont fait la remarque que, dans leur besoin de conquérir les mondes physiques et surnaturels, les Melnibonéens avaient dû mettre les douces vertus de l'émotion de côté, qu'ils ont délaissé la beauté naturelle en faveur des rêves déments, pleins de Chaos et d'horreur, de la drogue. Ces fausses croyances montrent bien le gouffre qui sépare la compréhension et le comportement humain de ceux des Melnibonéens.

La tournure d'esprit melnibonéenne est telle que les concepts de culpabilité et de conscience leur échappe totalement. Une fois l'acte commis, il est impossible à quiconque de le corriger. Dès lors, à quoi bon se laisser contrarier par une chose qui s'est déjà produite et sur laquelle il est impossible de revenir ? La vie d'un Melnibonéen est rarement teintée de remords, et encore moins de honte. Les Melnibonéens essayent de ne pas laisser leurs sentiments affecter leur bien-être et pourront en paraître froids et distants aux yeux des hu-



mains. Les Melnibonéens apprennent tous à cacher leurs émotions aux êtres inférieurs et à maintenir une distance appropriée entre eux et leurs subalternes. A moins d'être saisi par quelque furieuse passion, les Melnibonéens semblent indifférents, dissimulant leurs sentiments derrière un visage circonspect et implacable. Ils ne parlent pas à la légère, gardant leurs pensées et leurs paroles pour eux-mêmes.

Conscients de leur nature malicieuse, les Melnibonéens n'ont pas besoin d'excuses pour se livrer à leurs caprices. Ils ne voient pas la nécessité de justifier leurs actes du moment qu'ils avaient envie de les commettre. Le bien et le mal leur sont inconnus. Certes ces concepts existent, mais c'est là tout ce que l'on peut dire. Du fait de son insouciante cruauté et de sa férocité rieuse, le peuple de l'Ile aux Dragons ne pose pas

les problèmes en terme de bon sens ou de démence, savourant chacune des expériences qu'ils vivent.

En plus de don naturel pour la sorcellerie, les Melnibonéens héritent d'une ferme croyance dans les présages et les augures, laissant souvent les oracles décider de leur marche à suivre. Ils n'aiment pas devoir faire un choix. Les traditions et les rituels les protègent donc de ces décisions fastidieuses et superflues. Conservateurs, secrets, les Melnibonéens sont dépourvus des traits humains que sont le contrôle de soi et la retenue. Ils prennent ce qu'ils désirent, et s'ils doivent tuer pour cela, cela ne leur posera aucun problème de conscience. L'intimité est d'une importance capitale pour les Melnibonéens, et nombre d'entre eux passent de longues journées dans la solitude méditative des drogues enchanteresses.

Les Melnibonéens ont l'esprit vif, sagace, et cruel. Ils considèrent la douleur comme l'un de leurs plus beaux arts. Ce qui semble sadique aux yeux des humains est simplement considéré comme une profonde appréciation d'un art spécialisé par les Melnibonéens. L'artiste imrryrien Docteur Jest estime qu'en infligeant des souffrances à ses sujets ils les élèvent de l'état de chair impure à un autre, supérieur et plus délicat.

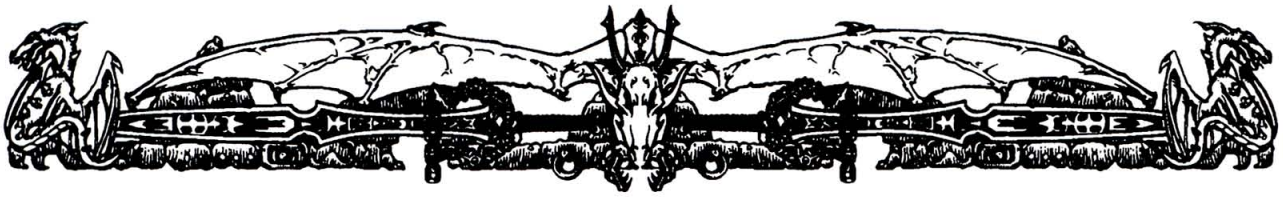
Emotions

Pour être rare, l'amour n'en est pas moins connu des Melnibonéens. Si l'un d'eux tombe amoureux, ce sentiment dure toute la vie. Nombreux sont ceux qui ne connaissent jamais l'amour, s'absorbant dans les travaux intellectuels, mais il n'y a rien de terrible à cela. Comme ils disent, «la vie de tout un chacun est déterminée à la naissance et seuls quelques-uns reçoivent des dieux le don de cet heureux supplice qu'on appelle l'amour.» Si l'objet de son désir vient à mourir, l'amoureux affligé mène souvent le reste de son existence d'une façon terne et sans vie, attendant de rejoindre l'être aimé dans la mort.

Souvent, les Melnibonéens n'aiment personne en dehors de leur famille immédiate, et même alors, ils savent que les liens familiaux ne sont pas toujours solides. Ils cherchent fréquemment à avoir une prise autre que celle du sang sur leurs proches. Ils forment un peuple manipulateur et vindicatif, aussi les querelles qui éclatent sur l'Ile aux Dragons durent-elles plusieurs siècles, épousant les phases lentes et ordonnées d'une tradition complexe, instituant une danse interprétée par la cité entière.

S'il a été insulté, un Melnibonéen fera tout pour se venger. Le fait de perdre la face constitue un grand déshonneur. Le seul sort qu'ils estiment pire que le déshonneur est l'exil, car la quasi-totalité des Melnibonéens perçoit le fait d'être banni de la Cité qui Rêve comme une fatalité à laquelle ils préfèrent la mort.

De nombreux observateurs ont commenté l'arrogance apparente des Melnibonéens. Du point de vue de ces derniers, il



ne s'agit nullement d'arrogance mais plutôt qu'une prise de conscience de leur supériorité intellectuelle naturelle. Les Melnibonéens sont fiers et, dans cette perspective, ont toutes les raisons de l'être.

S'ils sont mis en colère, les Melnibonéens deviennent des ennemis terrifiants, en proie à une fureur ardente et acharnée. Le spectacle offert par un Melnibonéen furibond est de type à imprimer la peur au sein des coeurs les plus valeureux. Convulsés de rage, les traits déjà inhumains des Melnibonéens prennent une apparence proprement démoniaque. Ils se délectent à massacrer les gens. L'apport de la douleur et de la destruction est un art et un sport qu'il convient de savourer. Leurs yeux brillent avec ardeur lorsqu'ils rient et beuglent les hymnes guerriers de leurs ancêtres. Ils bénéficient de l'alliance des démons et de l'aide de la sorcellerie la plus retentissante qu'il soit possible d'imaginer. Accepter de combattre un Melnibonéen revient à inviter la mort.

> «Peu importait que son esprit se fût rebellé et l'eût amené à mettre en doute tous les postulats du Glorieux Empire concernant son droit à régner sur les demi-bêtes, les créatures humaines qui s'étaient répandues d'un bout à l'autre des grandes masses continentales du Nord et de l'Occident, que l'on appelait désormais «les Jeunes Royaumes» et qui osaient, malgré leurs piètres enchantements et leurs pitoyables combattants, braver le pouvoir des Empereurs Sorciers, dont il était le dernier en ligne directe.»
>
> **- La Revanche de la Rose, I, 1**

Société

Chose étonnante si l'on considère sa prédisposition au Chaos, la société imrryrienne est structurée. Le pouvoir est détenu par l'Empereur, confirmé et appliqué par le chef de chacune des maisons nobles en place. Le rang de ce dernier est déterminé par le nombre de générations ancestrales pouvant être remontées. Les familles les plus importantes peuvent fournir les preuves que leur lignée est âgée de plus de dix mille ans. Les Empereurs sont presque sacrés, héritiers de plusieurs siècles de savoir et de traditions. Leur unique devoir consiste à gouverner leurs sujets comme bon leur semble. La seule autorité que les Melnibonéens reconnaissent est celle du Chaos et du Trône de Rubis, même si le respect voué à ces icônes varie d'une personne à l'autre. Ils ont pour tout principe moral d'observer les traditions qui régissent leur vie.

Le chef de chacune des maisons nobles possède l'un des titres de noblesse melnibonéens. Ces derniers sont : Grand Amiral, Seigneur des Cavernes des Dragons, Seigneur Grand Bourreau, Maître Inquisiteur. L'Empereur a le pouvoir de retirer son titre au chef d'une Maison noble, mais un tel événement ne s'est jamais produit dans toute l'histoire écrite. Les titres sont inattaquables car transmis de génération en génération. Certaines maisons détiennent maintenant un grand nombre d'entre eux, lesquels ont été légués à une nouvelle lignée suite à la diminution et à l'extinction de plusieurs familles nobles mineures.

La société melnibonéenne ne fait aucune différence entre les hommes et les femmes hormis leurs caractéristiques sexuelles. Le sexe ne représente pas un obstacle sur l'Ile aux Dragons, pas plus que l'âge, les mauvais états de santé, ou les préférences sexuelles. Les individus sont mis au ban de leur famille dans le seul cas où ils contreviennent à l'une des traditions qui assurent la cohésion de la société imrryrienne.

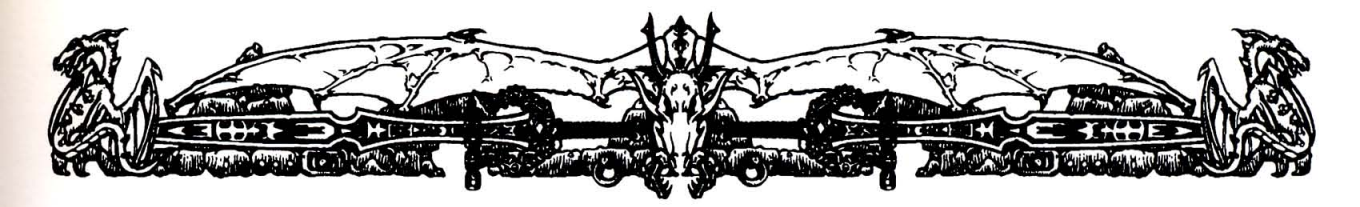
Les maisons nobles maintiennent la pureté de leur lignée avec rigueur, rejetant impitoyablement les enfants impurs dans les fosses à esclave. Les esclaves dont l'apparence et la contenance sont notamment melnibonéennes deviennent les surveillants de leurs camarades sang-mêlé, qu'ils soient humains ou hybrides. La structure esclave/maître d'Imrryr a produit une société qui dépend complètement de ses deux constituantes. Sans la drogue que leurs maîtres leur fournissent, la majorité des esclaves de la Cité qui Rêve perdraient la vie. Sans les esclaves qui accomplissent la moindre des fonctions quotidiennes (telles la cuisine et le ménage), la société melnibonéenne s'écroulerait.

La vie des Melnibonéens consiste en une succession de poses crispées, d'observances affectées, et de rituels publics. Ils sont rompus à l'étiquette et aux figures compliquées des rituels de la cour dès le plus jeune âge. Dans une certaine mesure, les exigences des traditions sont les seules lois que les Melnibonéens reconnaissent. L'unique règle commune à tous consiste à rechercher son plaisir par tous les moyens. Le Prince Elric est condamné à cause sa nature, seule de son espèce dans toute l'Ile aux Dragons, qui lui fait percevoir un dilemme moral dans le mode de vie melnibonéen.

La société melnibonéenne est si ancienne qu'un grand nombre de ses préceptes sont taillés dans le roc et sont devenus des traditions ayant force de loi pour la simple raison que tout le monde les respecte depuis tout ce temps. Sur Melniboné, rompre avec une tradition n'est pas une mince affaire. Seuls les puissants peuvent le faire sans faire face à l'opprobre et à l'humiliation publiques, mais l'Empereur lui-même réfléchit à deux fois avant de faire fi des conventions. Sadric est le premier Empereur depuis plusieurs milliers d'années à s'écarter du chemin tracé un si grand nombre de siècles auparavant. Son fils Elric s'avérera encore moins conformiste lorsqu'il accédera au Trône de Rubis.

Education

Les Melnibonéens n'aiment guère les responsabilités, aussi est-il rare de voir une femme sacrifier son temps et sa liberté pour permettre la naissance d'un enfant. Les herbes contraceptives sont d'un usage fréquent. Si une femme prend la décision d'avoir un enfant, elle se soucie peu de l'enfant une fois arrivée à terme, si ce n'est d'un point de vue légal.



Après sa naissance, un enfant melnibonéen voit son éducation être en grande partie confiée à des esclaves. Ceux-ci l'élèvent et l'instruisent, lui apprenant les longs rituels et les vieilles traditions de Melniboné sur une longue période de temps. Les leçons portant sur la lecture et l'écriture commencent vers l'âge de deux ou trois ans et la sorcellerie est enseignée au cours de la même année si cela s'avère possible.

La discipline du corps débute en même temps que celle de l'esprit. Même s'il ne touche pas à une vraie épée avant l'âge de dix ans, l'enfant melnibonéen apprendra le maniement des armes et s'y exercera dès son sixième anniversaire. Des esclaves d'élite issus de tous les Jeunes Royaumes sont disponibles pour l'instruction des jeunes d'Imrryr ; ce sont des maîtres d'arme obtenus à grand prix de par le monde. L'éducation touchant aux nombreuses drogues de Melniboné intervient également quand l'enfant est en âge de faire le bon choix.

Vêtements et Mode

Les Melnibonéens expriment leur personnalité à travers leurs habits. L'habillement est une façon d'affirmer son caractère, ses humeurs, sa condition et sa vocation. L'individualité est traduite de mille façons subtiles, par le drapé d'une écharpe placée à un angle opposé à la mode actuelle, ou par le battement de rubans décorés aux teintes de l'arc-en-ciel. Appréciant tout particulièrement les mélanges de couleurs riches et luxueuses, les Melnibonéens portent des tenues mêlant de façon étonnante les tissus, les textures, et les nuances de couleur. Les vêtements de l'Ile aux Dragons sont différents en été et en hiver, s'ils sont portés à la cour ou pour un usage quotidien. Cela dit, quelle que soit la saison ils ont tous en commun le luxe, la beauté, et le style.

Les constituants habituels des habits melnibonéens comprennent le velours, la soie, le lin, le brocard, le satin, le drap d'or ou d'argent, des cuirs et du daim raffinés, les fourrures, les plumes, et de bijoux délicats composés de perles et de pierres et métaux précieux. Des couleurs astucieusement teintées sont minutieusement combinées et mises en contraste, formant de riches mélanges de pigments et de nuances sur divers tissus.

Parmi les accessoires que portent les membres à la mode des deux sexes figurent les mouchoirs de dentelle, les petites dagues décoratives, les pommes d'amour, les gants, et les éventails. La plupart des vêtements sont parés de dentelle, de galons, ou de broderies complexes. Des motifs peints à la main sont aussi présents : des fleurs stylisées comme les roses, les nénuphars et les chrysanthèmes, des figures géométriques, des oiseaux, des animaux, et des sujets tels que les éventails ou les paysages.

Atours de la Cour

De même la Cour du Trône de Rubis éclipse la splendeur barbare de toutes les nations des Jeunes Royaumes, de même ses courtisans mineurs s'habillent avec plus de raf-

finement que le plus riche des rois humains. La tenue de la cour est compliquée et majestueuse. Le coût d'une toge officielle melnibonéenne pourrait nourrir une famille de paysans vilmiriens pendant plusieurs années. Les toges ou les robes longues et amples sont la norme à la cour, celles des hommes étant à manches longues et celles des femmes sans manches. Ces vêtements sont taillés dans des tissus chatoyants de couleur verte, or, bleu foncé, et de teintes chaudes tels le violet, les rouges, le vermillon d'automne, et un millier d'autres tons, le tout étant astucieusement teinté et ouvragé avec une diversité de coloris qui se fondent les uns dans les autres au lieu de jurer.

Ce genre de tenue est volumineux, théâtral, et souvent lourd. Un grand nombre de nobles apprennent à utiliser les plis amples de leur vêtement de sorte à ponctuer une conversation ou à illustrer leur position dans un débat. Ils portent des robes plus légères par temps chaud. Les habits composés de lourds tissus, d'un long justaucorps, et d'un épais manteau sont revêtus en hiver. Lorsque le climat se refroidit, les femmes se parent de châles à franges travaillés et d'écharpes aux fines broderies afin de compenser l'absence de manches de leurs robes de cour. Sous leurs toges, les Melnibonéens pourront porter des chemisiers légers ou des chemises à col haut taillées dans du samit ou de la soie de qualité, sans manches ou à manches lâches, et des bas de laine en hiver ou de soie en été. Les toges sont parfois coupées de façon à laisser apparaître le bouffant de ce tissu plus léger. Les sous-vêtements sont toujours constitués de lin délicat. Il n'est pas rare de voir les Melnibonéens passer des ceintures larges ou à noeud bouffant sur leur toge. Ils mettent des pantoufles molles et ornementées chez eux, et de hautes bottes de cuir ornées de coutures et de boucles à l'extérieur.

Souvent, les toges des nobles sont taillées dans un tissu dont la couleur dominante est celle de leur bannière ou emblème, chacun d'eux étant identifié par une teinte particulière. Les gardes, les esclaves, et les cortèges sont généralement vêtus dans des tons assortis. Par exemple, la couleur de l'Empereur, de sa suite personnelle, et des toges officielles est le jaune ou le drap d'or, l'emblème de la Maison Royale est un dragon écarlate rampant en champ d'or. Les cérémonies tenues à la cour présentent tout un ensemble extraordinaire de robes et de toges ondoyantes décorées aux couleurs de l'arc-en-ciel, confectionnées dans des tissus coûteux, balayant l'air et miroitant autour des marches du Trône de Rubis.

> «Tout n'était que bleu, or, vert et blanc. En tirant son bateau sur la grève, Elric respira à pleins poumons l'air froid et pur de l'hiver, et huma l'odeur délicieuse des feuilles mortes et de l'humus. Quelque part, une renarde glapit du plaisir que lui donnait son compagnon ; Elric se prit à regretter que sa race affaiblie ne fût plus capable d'apprécier la beauté de la nature, préférant rester près de sa cité et passant une bonne partie de son temps à somnoler sous l'effet des drogues. Ce n'était pas la cité qui rêvait, mais ses habitants trop civilisés.»
>
> **- Elric le Nécromancien, II**

Vêtements de tous les Jours

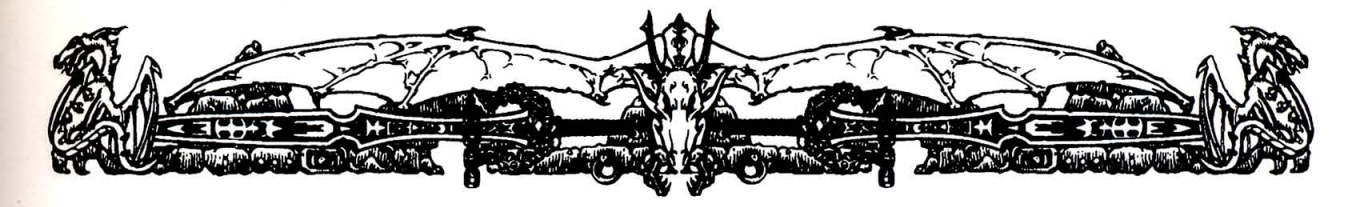
Quand ils ne sont pas à la cour, les Melnibonéens portent des habits plus simples. Toutefois, même la plus simple des tuniques est décorée avec faste, qu'elle soit garnie aux épaules, brodée de fils d'or, ou cousue de perles. Les robes représentent la norme pour les femmes, les pourpoints et les tuniques celle des hommes. Les deux sexes revêtent des bas de soie en été et de laine en hiver, ainsi que des manteaux et des pèlerines. Les vêtements des femmes sont généralement dépourvus de manches.

Dans l'exercice de leurs fonctions les guerriers arborent des justaucorps ouatés et matelassés sous leur armure ciselée et ornée. Ils mettent également des chemises à manches longues et des pantalons ou des kilts. Les soldats d'infanterie portent des sandales de cuir et les cavaliers des bottes d'équitation leur montant aux mollets. Selon la maison noble qu'ils servent, les guerriers possèdent des capes longues et un équipement décorés d'une unique couleur. Les gardes attachés au service de l'Empereur sont vêtus de jaune, les autres sont habillés de rouge foncé, de bleu étincelant, et de toutes les couleurs du spectre lumineux possibles comprises entre ces deux-là.

L'équipement de guerre consiste en une belle armure laquée, vernissée, et polie : cuirasses, gorgerins, avant-bras, gantelets, cuissards, et jambières. Les guerres de Melniboné étant du domaine du passé, les modes liées aux armures deviennent de plus en plus baroques en Imrryr. Les casques sont ornementés et souvent incrustés d'ivoire ou d'or formant un filigrane fort délicat.

Les heaumes des Princes-Dragons sont les plus décorés ; en effet, ils sont moulés de façon à reproduire la forme de leurs terribles montures. Les dragons sont représentés comme des êtres ailés et positionnés en cabrage, leur gueule sert de visière et leurs écailles étreignent la tête et le visage du guerrier. Les armes sont tout aussi raffinées et élancées, comprenant des épées sveltes et légères, des arcs en os fatals, et de longues lances munies de lames acérées en forme de feuille d'arbre.

Les Melnibonéennes portent souvent du maquillage, peignant des motifs sur leurs paupières et leurs pommettes afin d'accroître leur beauté. Cette mode remonte à l'époque de l'Impératrice Verte Terhali, où les courtisanes adulatrices se fardaient de façon à obtenir le même teint que l'Impératrice. Les poils du visage ne sont pas à la mode chez les Melnibonéens, car ils sont considérés comme barbares et primitifs. Comme dit le proverbe, «Si les singes aiment les poils faciaux, tel n'est pas le cas des Melnibonéens». Récemment, quelques dandys se sont mis à entretenir de longues moustaches cosmétiquées et de petites barbes.



Edit Portuaire

Avis par lequel les requérants peuvent se présenter pour que soit prise en considération leur admission en Imrryr la Magnifique, Cité des Rêves, auguste capitale du glorieux empire et cité aimée d'Arioch, Seigneur des Sept Ténèbres, Duc du Chaos, Chevalier des Epées, et Seigneur de l'Entropie, O combien redouté.

Etabli en ce 9 125ème jour du règne de sa Fort Béatifique Majesté Impériale, le Roi Sadric 86, Empereur par Droit de Naissance, Héritier du Trône de Rubis, Porteur de l'Actorios, Maître de Melniboné et Exécutant de Ses Arts Secrets, de la main de Vasarik Dvorm, scribe indigne de sa très grande sainteté, sur ordre de l'Empereur et de la bienheureuse Dame T'varia Ryun, Princesse-Dragon, Maîtresse du Sombre Appel, Adepte de l'Ordre du Phoenix Murmurant. Je déclare qu'il est de mon devoir, infortuné mais dévoué, de consigner par écrit, à l'attention des simples humains, les instructions du 427ème Empereur du Trône de Rubis en ce qui concerne l'entrée de ce bétail dans les limites de la Cité qui Rêve.

REGLE NUMERO UN

Nul humain ne peut franchir les portes d'Imrryr si ses intentions ne sont pas de faire commerce avec les émissaires du Trône de Rubis ou encore l'humble recherche de la connaissance auprès de ses habitants tout en sachant très bien que le peuple de l'Ile aux Dragons leur est supérieur sur tous les plans de la sagesse et l'instruction. Les perfides humains qui désirent se faire admettre en Imrryr tout en nourrissant duplicité et malice seront aussitôt conduits à la Tour de Monshanjik par les Chevaliers de l'Ordre de l'Aigle. Là, ils seront confiés aux bons soins du Maître Inquisiteur, artiste des souffrances.

REGLE NUMERO DEUX

Quiconque ne possède pas le sang pur, non souillé par un fluide inférieur, de l'Ile aux Dragons se voit interdire la connaissance des mystères du labyrinthe par lesquels les chemins d'accès en Imrryr sont protégés. Lorsqu'ils pénètrent dans le port de la Cité qui Rêve, les étrangers qui commandent un navire doivent tous porter un masque et laisser les pilotes de Melniboné les guider avec adresse et sagesse à travers les passages du labyrinthe. Les humains sans grade tels que, et y compris, les passagers et les marins ordinaires devront se rendre dans l'entrepont sous peine d'être rendus aveugles. Ceux qui souhaitent apprendre comment franchir les chemins secrets du vénéré labyrinthe marin de Monshanjik auront les yeux arrachés.

REGLE NUMERO TROIS

Après avoir été admis dans le port, les humains ne devront en aucune façon adresser la parole à un être de sang melnibonéen à moins d'y avoir été convié. Ils ne devront pas davantage se tenir dans une position surélevée par rapport aux habitants de l'Ile aux Dragons, s'abaissant et se prosternant au sol dès qu'un citoyen d'Imrryr passe par là ou entre dans la même pièce. Lorsque le grand honneur leur est fait de partager la présence du Prince ou de la Princesse des Dragons, lesquels ne doivent pas se voir souiller par le regard d'un humain, il leur faut détourner les yeux et ne jamais contempler directement un membre de la lignée du Trône de Rubis. Sinon, ils seront exécutés, réduits en esclavage, ou livrés au méritant Maître Inquisiteur et à ses compagnons vivisecteurs.

REGLE NUMERO QUATRE

La partie du port qui s'étend entre la Tour de Monshanjik et le pied de la Grande Muraille sera considéré comme le Quartier des Etrangers et détaché à l'usage des non-Melnibonéens présents dans la Cité qui Rêve. Cette zone est la seule où les visiteurs humains de passage peuvent habiter pendant une durée ne dépassant pas 7 jours et 7 nuits, soit une semaine selon le calcul ordinaire, à moins de bénéficier de rares privilèges. Tout humain qui resterait dans le port une fois sa période d'entrée écoulée se verra aussitôt expulsé, réduit en esclavage, ou livré aux bons soins du Maître Inquisiteur, un être que Sa Fort Béatifique Majesté Impériale aime beaucoup.

REGLE NUMERO CINQ

L'accès aux zones d'Imrryr qui n'ont pas été officiellement déclarées Etrangères est refusé et interdit aux personnes de sang étranger, lesquelles devront donc y renoncer, sauf circonstances exceptionnelles comprenant l'accord du Trône de Rubis, une déclaration de comportement respectueux et d'obéissance aux ordres des autorités melnibonéennes, plus la recommandation et la garantie de l'un des membres de la Cour Impériale, ceux-ci étant pleinement conscients que si l'étranger ainsi parrainé vient à enfreindre une loi ou une autre, ils seront personnellement châtiés et humiliés, conformément aux Edits et Décrets Royaux.

Les deux sexes portent les cheveux longs et détachés, mais les dames de la cour amassent parfois les leurs sur la tête en des figures stylées et fouillées. Des tiares de platine filigranées ou des peignes sculptés dans le corail ou l'ivoire pourront être utilisés afin de maintenir les cheveux en place. Parfumés et huilés, bouclés et frisés, les courtisans à la mode de l'Empereur Sadric parent leurs cheveux de chapelets de perles ou de gemmes brillantes suspendues à des chaînes en argent. Certains pourront placer des lanternes miniatures dans leur chevelure, voire la sculpter et la transformer en des arrangements complexes.

Argent du Royaume

La monnaie de Melniboné est la plus ancienne des Jeunes Royaumes. Elle a incité les autres à frapper la leur, même si l'Eglise de Goldar a répandu des rumeurs contraires. Les nobles de Melniboné étaient les seuls à échanger ces premières pièces, aussi étaient-elles convenablement somptueuses, frappées dans un alliage de platine et d'argent, arborant le portrait de l'Empereur d'un côté et un dragon en vol de l'autre.

Cette formule a eu cours pendant plusieurs siècles. Aujourd'hui, elles sont connues sous le nom de dragons d'argent et valent cinq pièces d'or dans n'importe quelle nation humaine, soit près de 5 000 bronzes. Les dragons d'argent atterrissent parfois dans les mains des humains. L'argent inférieur de Melniboné (dans lequel le platine et l'image du dragon ont disparu) est la pièce la plus fréquemment échangée avec les humains. Leur valeur unitaire est de 110 bronzes environ. Elric en emportera avec lui, ainsi que quelques joyaux, lorsqu'il se rendra dans les Jeunes Royaumes.

Les roues d'or melnibonéennes, ces médaillons artistiques à la ciselure complexe conçus pour célébrer le règne de chaque Empereur, sont rares. Ils sont véritablement inestimables. Même en Imrryr, les roues d'or sont des objets commémoratifs et non des pièces mises en circulation.

Langue

Mélodiques et tout particulièrement rythmiques lorsqu'ils s'expriment dans leur propre langue, les Melnibonéens possèdent un registre vocal plus large et plus sonore que les humains. En général, la Cité qui Rêve utilise deux langues. Toutefois, certains nobles savants parlent des langues mortes depuis longtemps dans les Jeunes Royaumes et sur d'autres plans. La langue officielle du Glorieux Empire est le Melnibonéen (également appelé bas Melnibonéen) ; elle sert aux conversations ordinaires de la noblesse languide et de ses esclaves. La langue Commune des Jeunes Royaumes est un dérivé avili de cette langue ; c'est un reflet des échos déformés de la langue melnibonéenne que les familiers humains des suzerains inhumains ont saisi quelques siècles plus tôt. La Langue Commune est pratiquée par la populace des esclaves ; mais leurs surveillants d'élite parlent couramment le Melnibonéen. Nul Melnibonéen digne de ce nom ne consent à apprendre un dialecte aussi vil que la Langue Commune.

Le Haut Idiome (également appelé Vieux ou Haut Melnibonéen, ou encore Langue Sacrée) est la langue des Empereurs et des sorciers ; elle fut enseignée à Sadric Ier, l'Empereur fondateur de Melniboné, avant l'édification des fondations d'Imrryr. On dit d'elle qu'elle serait la langue principale du Chaos, parlée par les Seigneurs de l'Entropie eux-mêmes. A Melniboné, elle est enseignée aux seuls enfants de la noblesse. De nos jours, cela inclut tous les enfants melnibonéens nés dans la Cité qui Rêve.

Le Haut Idiome est interdit aux non-Melnibonéens, y compris les esclaves d'élite à moitié melnibonéens. Tout humain faisant usage du haut Idiome à Melniboné s'attire une mort douloureuse, châtiment infligé à plus d'un érudit issu des Jeunes Royaumes qui s'était mis en tête d'impressionner les Princes-Dragons.

Le Haut Idiome est une langue riche et protocolaire, pesante mais finement outillée pour décrire les concepts, les phénomènes, et les qualités. Si le Melnibonéen est tout aussi agréable à écouter, il s'avère moins poétique. Le Haut Idiome a cours en Imrryr lors des couronnements, des mariages, des funérailles, et pour faire usage de la sorcellerie.

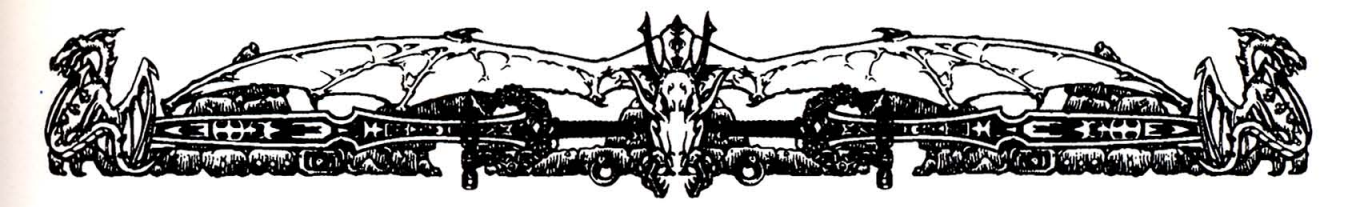
Dans les Jeunes Royaumes, le Haut Idiome est surtout employé par les sorciers et les élites culturelles, dont les meilleurs membres ne maîtrisent malgré tout que des rudiments. Même le plus lettré des humains parle le Haut Idiome maladroitement et l'utilise sans subtilité ni finesse. Certains érudits des Jeunes Royaumes l'apprennent comme d'autres apprennent le Myrrhynien ou le Mong, le considérant comme une langue de plus dans leur bagage. Pour les sorciers humains, elle est inestimable. Personne ne s'en sert dans sa vie de tous les jours.

Nourriture et Boissons

Les Melnibonéens ont un palais délicat et sensible. Leur nourriture est succulente et riche, épicée et assaisonnée avec toute une variété de fines herbes et d'autres parfums. Les festins exotiques sont la norme, même si les esclaves qui forment la majorité de la population melnibonéenne doivent subsister en se contentant de vivres allant du pire au nauséeux.

Les fruits de mer jouent une très grande part dans le régime des Melnibonéens, accompagnés de fruits en provenance des îles de Kiashu et de Wa'aiya'oro, au sud.

Parmi les plats figurant sur les menus melnibonéens on compte le boeuf cru baigné dans une sauce au poivre et au vin rouge, de fines tranches de chili disposées au sommet d'un pâté d'oursins de mer, une soupe de tortue verte cuite dans sa propre carapace et relevée de gingembre et d'ail, du cygne rôti farci de cailles elles-mêmes farcie de dattes et de miel, des nourrissons pieuvres servis vivants et frétillants, des tranches de poisson cru enrobées de riz et d'algues, des desserts composés de grenades, de pêches, de raisins, et de fraises, des gâ-



teaux légers et bien aérés, des tartes au chocolat, des sorbets, et des sculptures imaginatives de glace parfumée.

Le vin est fort apprécié en Imrryr. Les Melnibonéens aiment les chardonnays doré de Cadsandria, les portos et muscats de Nargesser, et même les vins rares de mondes distants, des crus si forts que leur parfum suffit à enivrer et faire rêver des jours durant.

Certains sont servis frais, d'autres sont chauffés et épicés. Les Melnibonéens savourent également divers nectars, hydromels, et spiritueux. La bière et l'ale sont généralement considérées comme des boissons inférieures, le choix des esclaves et des vils étrangers.

Rares sont les habitants rêveurs d'Imrryr à connaître l'emplacement réel de leurs caves à vin, ces détails concernant uniquement les esclaves qui partent chercher les bouteilles d'un grand cru pour le plaisir de leur maître. L'Ile aux Dragons regorge de caches de vins secrètes, poussiéreuses et oubliées au coeur de villas depuis longtemps abandonnées.

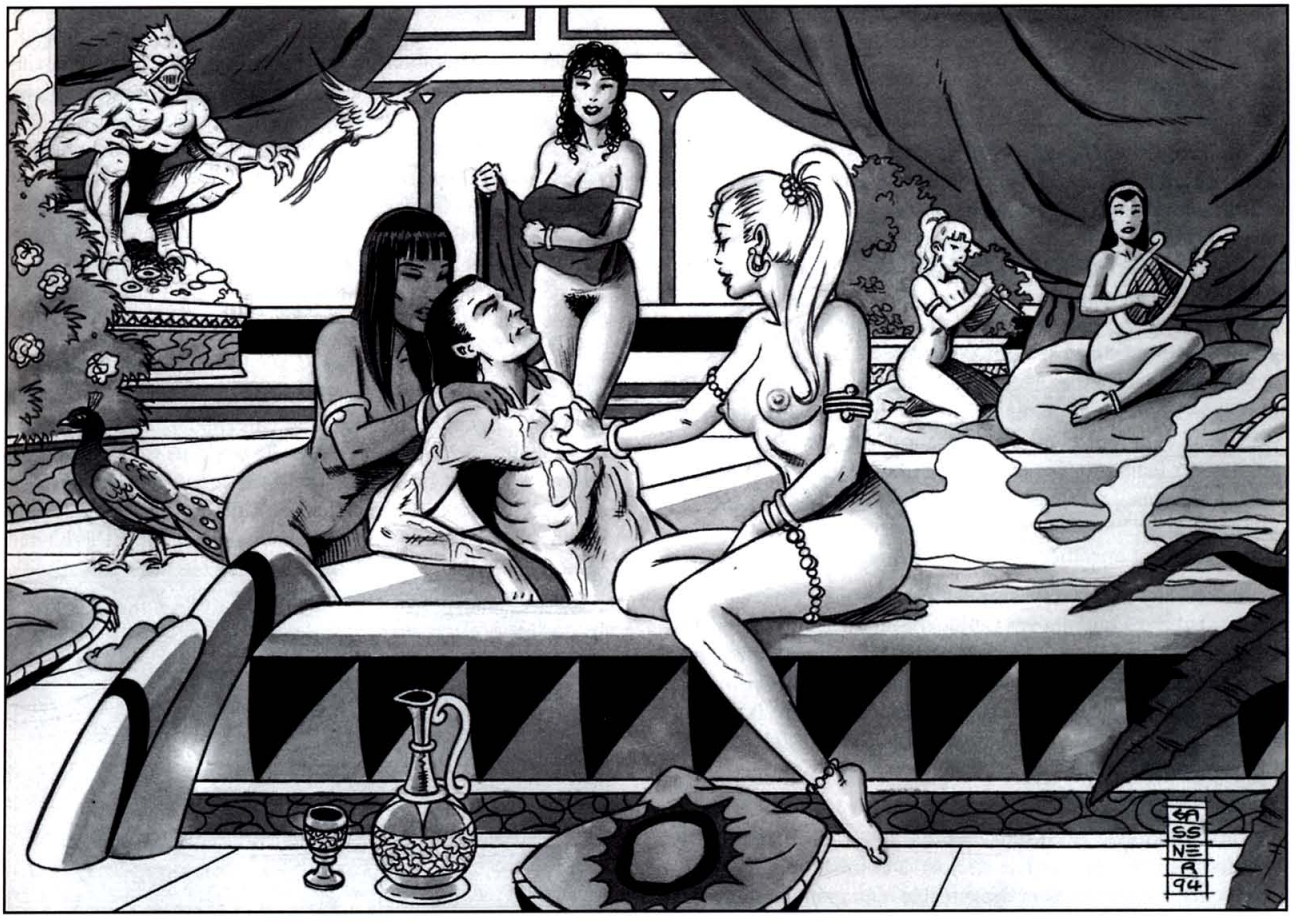
L'art viticole, ou plutôt ses subtilités, est tombé en désuétude à Melniboné, aussi les vins aujourd'hui mis en bouteille ne peuvent-ils rivaliser avec les grands crus du passé. Seuls des vins de qualité inférieure sont vendus aux humains, les meilleurs étant réservés aux palais raffinés des Melnibonéens.

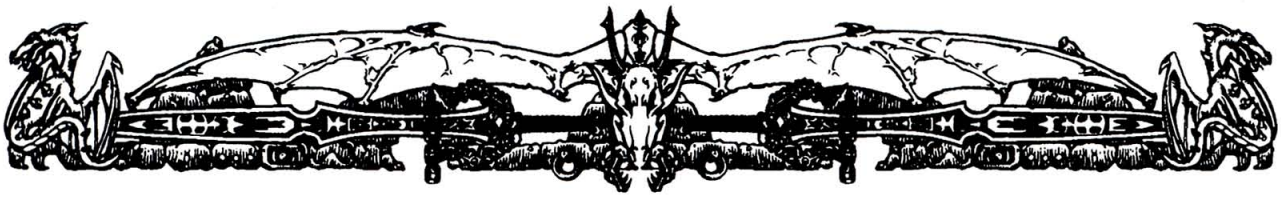
Arts et Passe-Temps

Les Melnibonéens possèdent un intellect curieux et tranchant. S'ils peuvent apparaître comme une race violente et guerrière, ils adoptent également les arts paisibles que sont la peinture, la danse, la poésie, et le chant. Certains écrivent des symphonies dénuées de structure, péans dédiés au Chaos dont les notes placées au hasard forment des mélodies incohérentes. D'autres chantent des arias exquis, rédigent des essais, construisent des théorèmes de sorcier, éditent des grimoires et des recueils de connaissances, ou peignent les paysages grandioses de mondes impossibles sur leurs murs. La sculpture, la danse, et d'autres arts raffinés emplissent les jours vides de nombreux Melnibonéens.

Tous considèrent la prise de drogues comme une forme d'art ; ils s'efforcent de découvrir de nouvelles visions de beauté, de s'élever jusqu'à atteindre des réalités supérieures, et de franchir de nouvelles limites en ouvrant leur esprit à des concepts de plus en plus improbables.

Ces arts-là sont souvent pratiqués dans la solitude, mais des orgies se produisent régulièrement au cours desquelles des groupes prennent la même drogue et font l'expérience de perceptions et d'états modifiés identiques et simultanés.





Le peuple d'Imrryr aime beaucoup parer leurs arts et leurs décorations de motifs riches et insolites. Ils sont, pour la plupart, libres de satisfaire leurs désirs comme bon leur semble, consacrant la quasi-totalité de leur temps à la recherche du plaisir. La Cité qui Rêve ignore toute nécessité urgente. Si certains pratiquent des sports horribles et décadents, la majorité des Melnibonéens passent leur temps dans des rêves et des états extatiques provoqués par la drogue.

Les Melnibonéens voient chacune de leurs émotions et tous leurs appétits attisés par l'usage quotidien de drogues diverses, et il est possible de les rencontrer à tous coins de rues de la Cité qui Rêve en se promenant. Ici, une femme sanglote au triste son des larmes que verse une fontaine. Là, un groupe fredonne doucement en même temps que l'Orchestre d'Angoisse, ce coeur d'esclaves torturés et perfectionnés par la chirurgie, comme il hurle de longs chants de souffrance. D'autres se livrent à de longs et langoureux rapports sexuels au milieu de soies et de nuages hallucinogènes émis par de l'encens au doux parfum ; prennent part à des banquets aux proportions épiques et à la diversité alléchante ; sillonnent les mystères de plans lointains ou de leur esprit intérieur ; étudient et comprennent le fonctionnement du corps humain, les merveilles du système circulatoire, et l'énigme en passe d'être résolue que constitue le cerveau ; et dansent avec une grâce toute délicate en exécutant des figures complexes et entrelacées où le moindre faux pas peut se traduire par la mort ou, pis encore, par le bannissement de la cour de l'Empereur.

Les Esclaves

Melniboné dépend de ses esclaves qui, à leur tour, dépendent de Melniboné. Drogués, stupéfiés, et contrôlés par leurs maîtres inhumains, les esclaves de la Cité qui Rêve sont généralement mieux traités que leurs pairs le sont dans les autres nations. Seuls les esclaves ouvriers ont une vie courte, épuisés et brisés par leur dur labeur. La majorité des esclaves melnibonéens mène une longue et riche existence, se nourrissant de chères meilleures que les paysans libres de bien des pays, s'habillant des superbes atours délaissés par leur seigneur et leur dame. Quelle que soit leur condition, les esclaves de Melniboné sont tous contrôlés par leur dépendance aux rêves suscités par leurs drogues et donc, par là-même, à leurs suzerains inhumains. La drogue leur rend la vie bien plus agréable qu'elle ne le serait autrement. Les souffrances et les tourments de leur sort sont opacifiés par un chaud nuage narcotique.

Les esclaves représentent à peu près les neuf dixièmes de la population de Melniboné. Certains sont en partie melnibonéens et occupent un rôle de surveillant-serviteur d'élite dans la société imrryrienne. La plupart sont humains ; ils peuvent descendre de plusieurs générations d'ancêtres asservis, avoir survécu à l'échouage de leur vaisseau dans le labyrinthe d'Imrryr, ou été réduits en esclavage pour avoir enfreint une des innombrables lois du port.

Les esclaves réalisent toutes les tâches que les Melnibonéens ne peuvent se décider à commettre. Le spectacle de leurs esclaves étant désagréable à un grand nombre de Melnibonéens, un réseau de corridors et de couloirs a été dissimulé dans toute la Cité qui Rêve. Grâce à eux, les esclaves peuvent se déplacer sans être vus. Ces clapiers leur permettent de traverser Imrryr du nord au sud sans apercevoir une seule fois la lumière du jour.

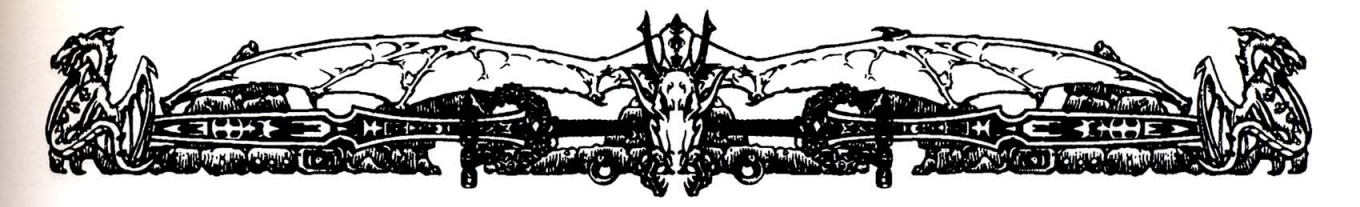
Les Etrangers et Imrryr

C'est seulement au cours des 300 dernières années que les humains ont été acceptés en Imrryr pour des motifs ne touchant pas à l'esclavage. Les premiers humains libres à avoir visité la Cité qui Rêve étaient une délégation en provenance de la nation de Lormyr (laquelle venait de gagner son indépendance) dont elle représentait le souverain, la Reine Eloarde. Ils eurent accès, en tout et pour tout, à une petite partie du port et à la Tour de Monshanjik. On a alors considéré que la présence des humains avait souillé ces quartiers, et la plupart des Imrryriens les ont depuis abandonnés.

Aujourd'hui, grâce aux concessions obtenues par les délégations successives de marchands et d'ambassadeurs, les humains peuvent gagner le port et les zones de commerce de la Tour de Monshanjik avec une assez grande liberté. L'accès à toutes les autres parties de la cité leur est strictement interdit. Nombre des Melnibonéens trouvent la présence des humains civilisés (par opposition à leurs esclaves) absolument intolérable. Cela dit, le meilleur traitement auquel les humains peuvent s'attendre est l'amusement condescendant de leurs impavides hôtes d'outre-monde. Lorsqu'ils s'adressent aux humains, la plupart des Melnibonéens parlent lentement et utilisent des mots simples, comme s'ils parlaient à des enfants. Ils se montrent toujours surpris quand un humain parle le melnibonéen. Si ce dernier ose utiliser le Haut Idiome, il risque d'être arrêté pour sacrilège puis exécuté.

Un nombre de règles considérable limite les actions de tous les humains présents en Imrryr. Les cinq grandes lois sont résumées dans un document connu sous le nom de Code du Visiteur ; celui-ci a été rédigé 25 ans plus tôt et porte également le nom d'Edit Portuaire. Tous les visiteurs de la Cité qui Rêve doivent le mémoriser, et n'obtiennent généralement le droit de quitter le bord de leur navire qu'après avoir fait

> «C'était dans les rêves que les nobles de Melniboné puisaient leur plus grande joie. Le peuple de Melniboné avait toujours été ce peuple introverti, à l'air maussade, et c'est pour cette raison qu'Imrryr s'était appelée la Cité qui Rêve ? Ici, même le plus méprisable des esclaves mangeait des baies pour trouver l'oubli ; celui qui devenait ainsi l'esclave de ses rêves devenait un esclave docile.»
>
> **- Elric des Dragons, I, 3**



montre d'une bonne connaissance du texte. Cet ordre ne provient pas des Melnibonéens mais du Capitaine, lequel a habituellement horreur de perdre des passagers ou des membres d'équipage du fait d'une infraction au règlement du port.

Les personnes contrevenant aux nombreuses lois qui régissent les formalités d'accès à Melniboné sont sommairement emmenées aux salles des tortures et aux cellules de la Tour de Monshanjik par la Garde des Aigles.

L'une des règles de l'Edit Portuaire interdit à un humain de parler à un Melnibonéen si ce dernier ne lui a pas adressé la parole en premier. Un Imrryrien poli aura l'indulgence de laisser un humain lui parler lors de leur première rencontre, mais les Melnibonéens à l'esprit plus conservateur risquent de scruter un humain à la nervosité grandissante plusieurs heures d'affilée avant de prononcer le premier mot.

Parallèlement aux cinq grandes règles de l'Edit Portuaire, il existe un tissu complexe de règles et de réglementations mineures, lesquelles s'enrichissent régulièrement de nouveaux décrets. Le plus récent prononçait le bannissement de tous les habitants de l'Ile des Cités Pourpres et de toutes les personnes connues pour faire affaire avec ces derniers.

Les Citadins Pourpres mènent une dure concurrence à Imrryr pour le titre de plaque tournante du commerce. Melniboné n'a nullement été atteinte, mais les humains méritent d'être punis pour leur prétention. Par conséquent, l'accès à Melniboné et à ses merveilles leur est interdit.

Commerce et Négoce

Seuls les visiteurs gagnant Imrryr pour y commercer, et les érudits venus tirer enseignement de la sagesse millénaire de Melniboné y sont admis. Malgré les nombreux dangers auxquels les étrangers doivent faire face, les gens se précipitent dans la Cité qui Rêve : marchands issus de presque toutes les nations des Jeunes Royaumes, sorciers, sages, et personnes en quête de vérité. Il y a dix ans de cela, les marchands gagnaient l'île pour commercer avec les Melnibonéens ainsi qu'entre eux. Aujourd'hui, ce type de négoce est surtout pratiqué dans les Cités Pourpres.

Marchandises Commercialisées

La plupart des négociants se rendent à Melniboné pour ses rares et merveilleux oeuvres d'art, perles, bijoux raffinés, et métaux précieux. D'autres y viennent pour ses drogues, sa sorcellerie, son sel, ses épices, son vin, ses articles de verre et de poterie. Si la quantité de l'or et des bijoux exportés a diminué, leur qualité est restée excellente.

Toutes les oeuvres d'art aujourd'hui exportées par Melniboné sont antiques. Il manque à l'art actuellement produit en Imrryr la subtilité des siècles précédents, quand le déclin inexorable de l'Ile aux Dragons n'avait pas encore commencé. Parmi les produits importés sur Melniboné on compte les esclaves, les céréales, le coton, le cuir ouvré, les chevaux, et d'autres bêtes de troupeau.

Ce que les Etrangers Savent

Melniboné est la nation dont on parle le plus dans tous les Jeunes Royaumes. Au coin du feu de tavernes enfumées, les conteurs rivalisent les uns avec les autres, narrant des histoires invraisemblables ayant pour sujet l'Ile aux Dragons et ses habitants inhumains. Menacés par la sorcellerie melnibonéenne, irrités par l'arrogance continue de cette race, de nombreux humains nourrissent encore du ressentiment à l'idée que le Glorieux Empire imposait autrefois sa domination à toutes les nations du monde. Dans les quartiers où la civilisation est moindre, les Melnibonéens sont perçus comme des démons au service de dieux peu naturels. Les humains parlent avec convoitise de la richesse infinie de Melniboné, et avec peur quand ils relatent des histoires de châtiments anciens portés à l'encontre de ceux qui avaient osé menacer l'Ile aux Dragons. Les récits de témoins oculaires assez courageux pour s'être rendus dans la Cité qui Rêve ajoutent du pigment à ces histoires merveilleuses.

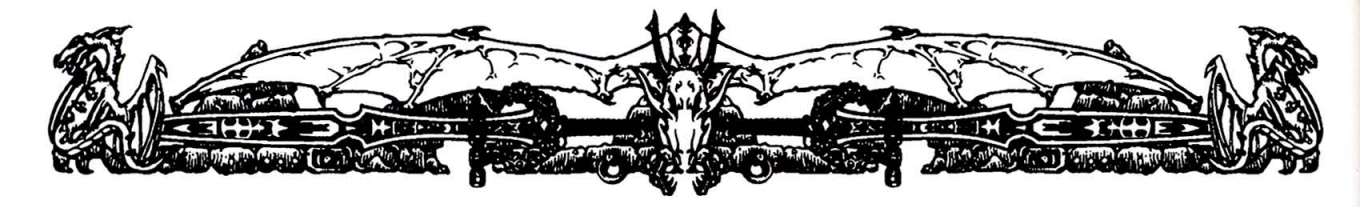
Les sorciers savent que les Melnibonéens sont les maîtres suprêmes des arts magiques. Les adorateurs des Temples de la Loi s'entendent dire que les Melnibonéens sont maléfiques, décadents, et fous. Dans les Cités Pourpres, dont le peuple a pris la mesure de ces êtres venus d'ailleurs, les Melnibonéens inspirent plus la méfiance que la haine. Sur Pan Tang, ils font l'objet d'un mépris plein d'un dégoût envieux. Semant la peur, les rumeurs, et la superstition dans leur sillage, les Melnibonéens sont connus partout dans les Jeunes Royaumes.

Les Drogues

La Cité qui Rêve a obtenu son nom plusieurs siècles en arrière du fait de l'usage quasi-universel des drogues et des potions qui titillent, terrifient, et contrôlent l'esprit de ses habitants. Les Melnibonéens et leurs esclaves humains prennent des drogues variées, les premiers pour les expériences suscitées par ces dernières, les derniers par obligation.

Pour la noblesse melnibonéenne, les drogues constituent un moyen d'échapper au manque d'intérêt de leur existence quotidienne, d'épauler et de stimuler la sorcellerie, la souffrance, et d'autres expériences et désirs. Dans les rêves inspirés par leurs drogues, les Melnibonéens découvrent des merveilles à même de faire perdre la raison à tout être inférieur, et prennent plaisir à des horreurs qui amènent de rares sourires sur leur beau visage impavide.

Ravis de voir les substances qu'ils consomment élargir leur esprit, ils passent de longues journées à s'envelopper de plaisirs suscités par la drogue, l'esprit captivé par la beauté d'une goutte de rosée qui réfracte des arcs-en-ciel sur le pétale d'une rose ; à formuler des poésies délicates empreintes d'une mélancolie impressionnante ; ou à laisser leur psychisme traverser les limites des Sept Ténèbres du Seigneur Arioch. A



d'autres moments, les Melnibonéens ingèrent des drogues pour se maintenir éveillé et alerte, accentuant leurs réactions et leur vigueur de même que leurs humeurs et leurs émotions.

Les nombreux esclaves de Melniboné, humains et sang-mêlé, prennent des drogues sur l'ordre de leur maître et de leur maîtresse. Un esclave heureux est un esclave productif, ils travaillent dur pour des maîtres que la drogue leur fait aimer, entretenant même les jardins où pousse la drogue dont ils sont captifs.

Les esclaves ouvriers sont constamment placés sous sédatifs, des potions et des poudres mélangées à leur nourriture et à leur vin afin de saper leur volonté et de détruire leur intelligence. Les esclaves dignes de confiance et ceux dont les fonctions exigent de la concentration et de l'habileté, se voient administrer des drogues plus sophistiquées. Ces infusions provoquent systématiquement une dépendance. Privés du plaisir procuré par les drogues, les esclaves ont plus de mal à supporter leur existence et la trouvent parfois même atroce. Dans certains cas, les esclaves savent que leur dépendance à certaines drogues les maintient en vie, aussi doivent-ils peiner en permanence pour obéir aux ordres des détenteurs de la substance à la base de leur suave souffrance.

Les Potions

Drogue	Type(s)	Compétence	Prix
Arveed	P, N	81 %	10 B./verre
Brouillerbe	P, M	71 %	30 B./30 gr
Ellébore	O	31 %	80 B./pincée
Flamme de sang	P	71 %	6 B./gramme
Glifilinar	S	81 %	200 B./flasque
Mandragore	O, S	31 %	25 B./bourse
Mousse dorée	M	51 %	85 B./30 cm2
Noidel	O	21 %	15 B./plante
Racine d'imana	S	61 %	20 B./30 gr
Xanan	N	71 %	5 B./30 gr

Drogue : Nom de la drogue. Des descriptions plus détaillées vous sont données plus loin.

Type(s): M - médicinal, N - narcotique, O - occulte, P - psychotonique, S - stimulant.

Compétence Potions : Il s'agit du niveau de compétence minimum requis pour récolter et traiter la plante dont la drogue est tirée de la bonne façon. Le médecin ou l'alchimiste doit réussir un jet de compétence pour savoir si la mixture a pris. Il devra peut-être effectuer un jet de Monde Naturel pour localiser l'endroit où la drogue pousse.

Prix : C'est le prix, en bronzes, auquel la drogue est vendue sur le marché melnibonéen. Les négociants humains qui distribuent ces drogues dans les Jeunes Royaumes les revendent dix fois plus cher, voire davantage.

Les aventuriers melnibonéens prendront sans aucun doute des drogues douces, à moins de chercher à être frappé d'ostracisme et considéré comme un excentrique par ses pairs inhumains. Les visiteurs humains de l'Ile aux Dragons qui bénéficient d'une certaine estime se voient parfois conviés à partager des hallucinogènes agréables ou drogués par des Melnibonéens avides de contrôle.

Comme la variété de drogues cultivées et créées au fil des siècles par la race melnibonéenne est extraordinairement diversifiée, nous ne pouvons citer que quelques exemples. L'Ile aux Dragons comporte un grand nombre de champs de plantes productrices de drogue, d'herbes aromatiques et parfumées, et de plantes cultivées pour la seule beauté de leurs fleurs. Les maîtres de jeu ne devraient pas avoir de scrupules à introduire des substances de leur propre création dans les campagnes basées à Imrryr.

Drogues de l'Ile aux Dragons

Dans les Prés de la Lassitude pousse une profusion d'herbes, d'arbustes, de racines, de fleurs, et de mousses. Les esclaves de Melniboné cueillent ces plantes aux périodes appropriées de l'année, puis les ramènent en Imrryr. D'autres esclaves extraient des plantes non traitées les drogues que l'on fume, boit, mange, ou absorbe par la peau, lesquelles altèrent la perception des couleurs, du temps, de l'espace, accroissent les sensations, le sens du toucher, les sons, ou améliorent les caractéristiques physiques ou mentales.

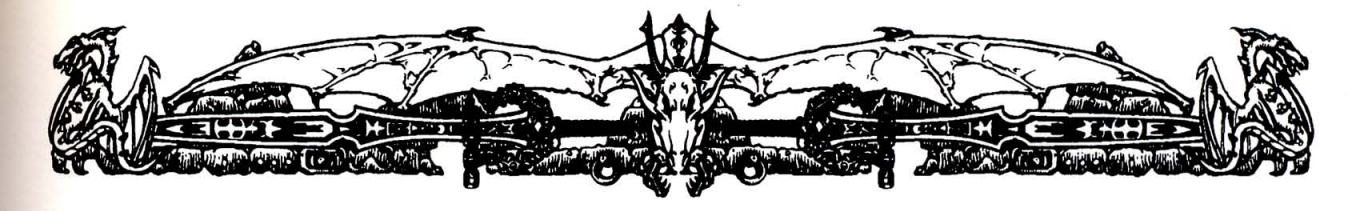
Cette partie décrit dix drogues en détail, naturelles ou non, pouvant être trouvées avec facilité à Melniboné. Il en existe de nombreuses autres, aussi les maîtres de jeu devraient-ils en inventer à partir des exemples donnés ci-après.

Médicinales

Les drogues entrant dans cette catégorie affectent le corps. Certaines augmentent ou diminuent la Force ou la Constitution. Les herbes médicinales de soin améliorent ou accélèrent le processus de guérison en cas de blessure ou de maladie.

Narcotiques

Ces drogues font montre de qualités de relaxant et de dépresseur, provoquent la somnolence ou un manque de coordination, et peuvent créer des interférences au niveau de la mémoire et de l'élocution. Les drogues narcotiques engendrent une dépendance physique. Les signes de l'état de manque sont la transpiration, les tremblements musculaires, les douleurs, et une angoisse mentale dus aux frissons de douleur que la carence en drogue déclenche dans tout le corps de l'usager. Les vivres dont se nourrissent les esclaves melnibonéens sont sou-



vent imprégnés de narcotiques dont l'objet consiste à les rendre passifs et sereins, c'est-à-dire faciles à contrôler. Les Melnibonéens en fument d'autres ou les absorbent par la peau pour atteindre un état de paix lénifiante.

Occultes

Les sorciers nobles de Melniboné les utilisent pour la pratique de leur magie. Certaines font entrer le sorcier en transe. D'aucunes attisent leurs compétences de convocation, ou ouvrent leurs yeux aux mondes d'au-delà. D'autres drogues entrant dans cette catégorie attirent ou repoussent les démons et les entités d'outre-plan. Au fil des nombreux millénaires, les herbes et les drogues occultes recueillies auprès de nations et de mondes différents ont fini par former une quantité incalculable. Des plantes étranges et bien souvent oubliées poussent aujourd'hui à profusion sur toute la surface de Melniboné.

Psychotoniques

Ces drogues stimulent l'esprit ou altèrent les pensées, l'humeur, les émotions, et la perception des couleurs, du temps, et des sensations. Les drogues les plus faibles de cette catégorie et les premiers stades d'activité des psychotoniques puissants produisent l'euphorie, un rire incontrôlable, des sourires figés, des conversations sans suite, et un sentiment d'empathie. Les substances psychotoniques fortes entraînent des hallucinations et altèrent l'esprit.

Les Melnibonéens utilisent ces drogues pour contrôler et, dans certains cas, pour détruire l'esprit des esclaves. Ils les emploient tout autant pour leur propre plaisir. Les drogues psychotoniques entraînent rarement une dépendance physique, mais de nombreux usagers trouvent si attrayante la facilité d'accès à l'état procuré par la drogue qu'ils négligent ou refusent tout autre moyen d'atteindre ces plaisirs. Un usage fréquent et prolongé peut se traduire par une perte de mémoire, une dépression, ou un effacement émotionnel, puis par un vague état de manque. La prise répétée de fortes doses de certains psychotoniques peut provoquer la psychose.

Stimulantes

Les stimulants éveillent, excitent, et donnent à l'utilisateur une impression d'énergie torrentielle, de joie, et de contrôle de soi absolu. S'il s'avère effectivement possible de compenser l'épuisement par l'absorption de stimulants, la plupart ne donnent qu'une vigueur temporaire ou illusoire. Ils peuvent également affecter les émotions, la coordination, le contrôle musculaire, et les pulsions sexuelles. Les stimulants ébranlent parfois l'appétit, supprimant les affres de la faim jusqu'à ce que la drogue cesse de faire effet, moment où l'usager risque de s'évanouir. Les stimulants provoquent le phénomène de dépendance, aussi des doses fortes ou régulières peuvent-elles engendrer la folie des grandeurs ou une méfiance craintive. Les gros consommateurs de stimulants peuvent devenir agressifs ou nerveux, et perdre le contrôle de certains petits muscles du visage ou de leurs membres.

Drogues à Usage Fréquent

Arveed (Narcotique, Psychotonique)

Connu sous le nom de «vin jaune de la folie» dans les Jeunes Royaumes, l'Arveed suscite des rêves de mondes étranges et de sphères lointaines. Il est distillé en Ilmar uniquement, l'une des cités-états d'Ilmiora. Les humains sont beaucoup plus sensibles aux effets de l'Arveed que les Melnibonéens. Ce vin a une virulence de 1D10+5, les divers grands crus étant de qualité variable. Les buveurs d'Arveed opposent leur CON à la virulence du vin. S'ils réussissent ce jet, le vin augmente leurs compétences d'Ecouter, de Goûter, et de Sentir de 1D5+5 pour-cent pendant 1D3 heures. L'échec signifie que l'esprit de la victime est envahi par la vision d'un millier d'autres mondes. Cette hallucination fait perdre la raison aux buveurs humains, les réduisant ainsi à l'état d'idiots baragouinants. Par contre, un Melnibonéen doit boire une bouteille entière du puissant Arveed pour sombrer dans une inconscience visionnaire.

Ellébore (Occulte)

Cette plante vivace et rampante pousse partout où les dé-

mons ont versé leur sang. Haute de 15 cm, elle est dotée de fleurs rose vif, d'un duvet doux comme la soie, de feuilles circulaires grandes comme les ongles d'un doigt, et d'un entrelacement de racines exposé à la lumière. Un sorcier qui fait brûler des fleurs d'Ellebore séchées de manière rituelle peut convoquer un représentant de l'espèce démoniaque par lequel cette plante a été fertilisée. Il n'a pas besoin de connaître le nom de cette espèce démoniaque. Lorsque le démon apparaît, le sorcier doit le lier ou le dominer comme à l'accoutumée.

Flamme de Sang (Psychotonique)

Après avoir été recueillie et séchée, la sève du Kael Epineux se transforme en une résine jaune et collante. Lorsqu'elle est fumée, cette dernière inspire la vision des flammes de l'enfer et d'une souffrance infligée par des démons. La Flamme de Sang, ainsi qu'on nomme cette sève, se consume lentement en émettant une odeur acide d'agrume.

Elle doit son nom à l'impression que la drogue a changé votre sang en feu, brûlant vos veines telle de la lave. A Melniboné, ses consommateurs se sont fatigués de la beauté éthérée et recherchent plutôt des plaisirs plus sombres et plus ardents pour éveiller leurs sens blasés.

Ils utilisent également la Flamme de Sang pour punir les esclaves désobéissants. Une victime qui en prend sans le savoir oppose son INT à la virulence de la drogue, laquelle est égale à 2D6+2). En cas de succès, sa compétence Million de Sphères augmente de 10 pour-cent pendant 1D4 heures.

En cas d'échec, la victime ne bénéficie d'aucune amélioration de compétence et croit que ses hallucinations sont réelles. Dans un cas comme dans l'autre, la douleur réduit les compétences physiques de 25 pour-cent pendant une heure.

Mandragore (Occulte)

La mandragore est une fleur vivace à feuilles persistantes originaire des Marécages de la Brume. Elle est toutefois cultivée depuis plusieurs siècles à Melniboné. Les feuilles vert foncé, semblables à des épées, de cette plante poussent sur un bulbe gros comme le poing dans des marais peu profonds.

Chaque plante porte trois ou quatre fleurs inodores, se teintant d'un bleu pourpré veiné de rouge près de la tige. Leur forme à la beauté délicate fait penser à un dragon et à son cavalier, d'où son nom. Lorsqu'on la brûle, la fleur séchée et réduite en poudre provoque une transe qui ajoute 1D20 pour-cent aux chances de réussite de toutes les tentatives de communication avec des dragons effectuées au cours des 4 à 8 prochaines heures.

Une pincée de pollen de mandragore inspirée ou frottée contre les gencives dissipe toute sensation de somnolence pendant 4 à 8 heures, mais une fois ses effets estompés, l'usager se sent doublement fatigué. Après avoir été utilisée, la mandragore reste dans le système sanguin durant un jour. Pour continuer à bénéficier des avantages de cette plante pendant ce laps de temps, il convient de doubler la dose.

Mousse Dorée (Médicinale)

Elle pousse à l'orée des Prés de la Lassitude et de la Forêt Intangible, là où de jeunes arbres agitent leurs branches vers le ciel mouvant et où le pays boisé, peu élevé, et parsemé de rochers s'élève à leur pied.

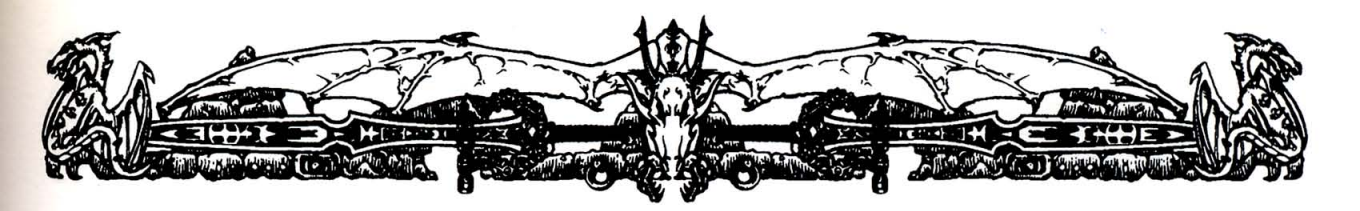
Aussi rare qu'utile, la Mousse Dorée pousse à l'ombre uniquement, près d'une eau imprégnée du tannin de feuilles de chêne. Un cataplasme composé de Mousse Dorée soigne 2D6 points de dégâts en 1D6 heures. Elle guérit les brûlures sans laisser de cicatrice.

Racine d'Imana (Stimulant)

Le vireux buisson d'imana est une plante peu robuste et couverte d'épines dont la hauteur ne dépasse jamais 1m20. Imbibés d'eau pendant trois jours pour les purger de leurs toxines, séchés, puis réduits en poudre, les fragments issus de sa racine par grattage peuvent être mélangés à du vin pour

La Brouillerbe
(Médicinale, Psychotonique)

La brouillerbe pousse dans tout l'archipel, dans l'Ile des Cités Pourpres, dans l'Ile du Sorcier, et dans la région nord du Continent Sud. Les dures tiges ligneuses de cette plante atteignent six mètres de haut et sont aussi large qu'un poignet. Leurs feuilles sont amples et nombreuses, dotées de cinq pointes et d'un rebord en dents de scie. Au printemps et à la fin de l'été, la plante femelle produit des fleurs ou des épis riches en résine. Lorsqu'ils ont été séchés et fumés, les épis (et, à un degré moindre, les feuilles) engendrent une sensation de repos, de paix, et de douce hilarité, réduisant l'INT de 1D3 points pendant 1 ou 2 heures. L'usager qui rate son jet de Charisme est pris de paranoïa et de nervosité. L'empathie unissant les fumeurs de brouillerbe leur permet de comprendre les conversations embrouillées par la drogue de chacun d'eux, et toute chose semble alors avoir une explication quand, en réalité, elles sont incompréhensibles. Sous sa forme de médicament, la brouillerbe soulage du stress, des nausées, et met en appétit. Un usage massif et régulier de cette dernière affecte la mémoire, l'élocution, et le mouvement. Les esclaves de Melniboné fument de la brouillerbe, de même que les marins des Jeunes Royaumes. On dit que les utilisateurs invétérés de cette drogue peuvent être reconnus par leur nez poilu, mais cette rumeur n'est peut-être pas fondée.



créer une potion efficace, au goût amer. Cette dernière ajoute 1D6+2 points à la FOR pendant 1D6+2 heures. Si elle n'est pas préparée comme il convient, la racine d'imana donne un poison mortel dont la virulence est égale à 2D10. Ceux qui utilisent la racine d'imana emploient des épices fortes pour dissimuler son goût âcre.

Glifilinar (Stimulant)

Les champignons glifilins poussent sur du bois pourri et lors du premier mois d'automne uniquement. Leur chapeau et leur tige sont opalescents et leurs lamelles légèrement vertes. La drogue extraite de leur jus donne un puissant stimulant à la virulence égale à 3D10.

Une simple goutte de Glifilinar, administrée dans de l'eau, entraîne une réaction spectaculaire. Le corps de l'usager produit une énergie maximale, lui permettant d'accomplir de prodigieux exploits de vigueur, de force, et de vitesse.

Dans les faits, elle double la FOR, la CON, et la DEX du consommateur pendant 10+1D10 heures. Malheureusement, le corps se consume jusqu'à épuisement, brûlant graisses, tissus musculaires, et organes internes pour alimenter l'activité ainsi provoquée par cette drogue.

Celle-ci est toujours fatale. Ses victimes émaciées meurent dans des hoquets de souffrance. Les capitaines des frégates melnibonéennes donnent du Glifilinar aux esclaves pour obtenir une vitesse d'urgence.

Noidel (Occulte)

Les buissons de noidel parsèment la Plaine d'Imrryr. Ces plantes possèdent une propriété occulte insolite : elles engendrent des ombres tout comme la plupart des plantes engendrent des fleurs.

Le sol situé sous un buisson de noidels et les espaces séparant ses feuilles larges sont toujours dans l'ombre et ce, que le soleil émette une lumière faible ou diffuse.

Lorsqu'elles sont pressées ou écrasées, les baies bleu pourpré foncé donnent une boisson empoisonnée de VIR 15, laquelle détruit d'abord la rétine des yeux, puis le tissu du cerveau.

Xanan (Narcotique)

Cette plante parasite ressemble à une orchidée et pousse sur les branches des autres arbres, puisant des substances nutritives dans la sève de la plante hôte. Les fleurs du Xanan sont oranges, mouchetées de marques rougeâtres, et ont des feuilles longues et tombantes.

La feuille de Xanan est un narcotique de VIR 16 qui supprime toute pensée individuelle chez la personne qui la mâche. Ses effets durent une journée. Les esclaves drogués au Xanan perdent leurs facultés intellectuelles et la conscience d'eux-mêmes, se transformant ainsi en automates : la perfection faite ouvrier.

Personnalités

Neuf Melnibonéens sont décrits en détail ci-après. Tous sont tirés des oeuvres de Michael Moorcock. Ils comptent parmi les êtres les plus puissants et les plus ambitieux d'Imrryr, aussi les aventuriers ont-ils des chances de les rencontrer. Dans le cas du Docteur Jest, il pourra s'agir d'une expérience particulièrement malheureuse.

Ces personnages sont dépeints en fonction de leur condition telle qu'elle apparaît au début de la saga d'Elric. C'est pourquoi Elric est présenté sans Stormbringer, Dyvim Slorm (pour l'instant inconnu d'Elric) est absent, et l'Empereur Sadric vit toujours.

Sadric 86

L'Empereur Sadric est grand et déborde de tristesse. Sa taille est exceptionnelle et ce, même selon les critères melnibonéens, aussi se tient-il voûté. Ses yeux ont les paupières lourdes, ses sourcils sont saillants, son nez est long et anguleux, et ses mains délicates sont recouvertes de bagues.

Il a pour habitude de parler d'une voix sèche, claire, et murmurante, contraignant ainsi les autres à se taire et à prêter une attention accrue à ses paroles. Affaibli par l'âge et la maladie, Sadric se meurt lentement et douloureusement, négligeant ses devoirs impériaux pour se retirer dans un brouillard de souffrance, de drogues, et de chagrin.

L'Empereur a gouverné Melniboné pendant près de cinquante ans, mais il a attendu d'avoir exercé son règne plus de dix ans avant de prendre consort. Enfreignant en cela la tradition melnibonéenne, Sadric a choisi de ne pas sacrifier douze couples de jeunes mariés pour garantir la réussite de son mariage. Son épouse lui a donné un fils, le souffreteux Elric, mais elle est morte en couches.

Sadric ne vit plus que pour le souvenir de sa femme et dans le faible espoir de la rejoindre après la mort. De tels désirs trahissent un système de pensée fort peu melnibonéen chez Sadric, une habitude qui se révélera dès plus évidentes chez son fils peu ordinaire.

Tout au long de l'éducation d'Elric, Sadric n'a jamais montré d'autre émotion pour son fils qu'une haine glaciale. Toutefois, il a fait en sorte que l'enfant soit élevé dans les traditions, parmi lesquelles figurent tous les arts et compétences dont un futur Empereur pourrait avoir besoin.

Sadric s'est assuré que l'âme de sa femme serait en sécurité au sein de la Forêt des Ames, par-delà la rive opposée du Dernier Fleuve, en utilisant un *Parchemin de la Langue des Morts*. Là, elle attend que l'ombre de son mari quitte ce monde. Toutefois, l'âme de ce dernier est promise à son protecteur, le Seigneur Arioch du Chaos. Sadric a un plan pour échapper à ce contrat, il a donc également voué son âme à

Mashabak du Chaos. Au moment de sa mort, quand les deux Seigneurs du Chaos apparaîtront, Sadric a l'intention de projeter une fausse âme au-devant d'eux, permettant à son âme de fuir pendant que les deux Ducs de l'Entropie se disputent ce qu'ils prennent pour l'essence vitale de Sadric 86. Le succès de cette entreprise audacieuse est relaté dans le roman de Moorcock intitulé *La Revanche de la Rose*.

Sadric 86, 427ème Empereur de Melniboné

FOR 16 (10)* **CON 13 (8)*** **TAI 14** **INT 29**
POU 30 **DEX 18** **APP 15**

** montre son affaiblissement dû à la maladie à la fin de sa vie.*

Chaos 500 **Balance** 81 **Loi** 135

Points de Vie : 14 (11)*

Modificateur aux Dégâts : +1D4 (aucun lors de la maladie).

Armes : *Sceptre* 110 %, dégâts 1D6+2+1D4 ; *Epée Large* 167 %, dégâts 1D8+1+1D4+6D10 ; *Bouclier Entier* 160 %, 22 PDS + 2D10.

Armure : 1D10+6 (heaume porté) +6D10, armure démon de plaques melnibonéennes

Sorts, Invocations, etc. : tous ceux du livre de règles, les chants des dragons, et ceux que le maître de jeu a envie de créer ; Sadric peut avoir 58 points en mémoire.

Compétences : Art (Manières Courtoises) 135 %, Baratin 78 %, Ecouter 75 %, Eloquence 200 %, Equitation 80 %, Esquive 65 %, Evaluer 122 %, Haut Idiome 125 %, Jeunes Royaumes 170 %, Langue Commune 60 %, Mabden 41 %, Marchander 101 %, Médecine Rudimentaire 50 %, Melnibonéen 145 %, Million de Sphères 28 %, Monde Naturel 122 %, Orientation 90 %, Potions 140 %, Royaumes Inconnus 61 %, Sagacité 190 %, Sentir/Goûter 120 %.

Sceptre Démon Majeur de Sadric

Un sceptre d'ivoire incrusté de rubis, de diamants, et d'otredos. Il forme le point de convergence de 44 bal'boots moyens, lesquels attendent l'appel de Sadric sur un autre plan. En outre, ce sceptre renferme un démon majeur lié à un objet.

FOR 24 **CON 20** **INT 28** **POU 22**

Facultés : *Téléportation*, transport = à sa FOR ; *Entendre*, CON x5 % ; *Savoir*, INT x3 %.

Epée Large Démon Majeur de Sadric

En or, incrustée de gemmes et couverte d'ornements baroques. Cette arme est très lourde, aussi Sadric exige-t-il de son démon qu'il s'occupe de la soulever.

FOR 10 **INT 8** **POU 17**

Facultés : *Arme Démon*, ajoute 6D10 ; *Soulever*, FOR x3.

Bouclier Démon Majeur de Sadric

Il arbore les armoiries de l'ancêtre royal de Sadric, qui fut le premier à fouler le sol de l'Ile aux Dragons.

Facultés : *Bouclier Démon*, + 2D10 ; *Eblouissement* 100 %.

Armure Démon Majeur de Sadric

Elle semble être entièrement constituée de noir scintillant et est réputée capable de supporter la morsure de Stormbringer et de Mournblade elles-mêmes. Des dragons et des têtes de dragon sont gravés et sculptés dans le métal, surveillant toutes les directions afin de mieux garder la personnification du Trône du Dragon.

Facultés : *Armure Démon*, ajoute 6D10 ; *Bondir*, jusqu'à 50 mètres en longueur et 30m en hauteur ; *Absorption de Projectiles* 110 %.

Diavon Slar

Cet esclave à demi humain et garde du corps de l'Empereur Sadric exerce une influence subtile sur la vie de la cour. Les nobles qu'il n'aime pas voient souvent l'Empereur leur reprendre ses faveurs, aussi est-il jugé sage d'apporter un don à Slar lorsque l'on cherche à obtenir une audience auprès du lugubre Sadric.

Diavon est le confident et le conseiller le plus proche de l'Empereur, ainsi que son assistant, utile et intime. Il étale ses toges, l'aide à s'habiller et à se baigner, et se tient derrière sa chaise pendant les banquets. Bref, il est l'affût du moindre appel de Sadric et le sert avec une foi apparemment sans égale.

Les délicats traits melnibonéens de Diavon Slar se mêlent à la physionomie vulgaire et bistrée de son père pykaraydien, l'esclave d'une princesse imrryrienne aujourd'hui défunte. Ses cheveux sont épais et raides, ses sourcils forment une barre interrompue au-dessus de son gros nez, ses oreilles presque pointues sont dotées de lobes prononcés, et sa carrure petite et solide. L'hérédité melnibonéenne de Slar se voit dans ses yeux au regard intense, ses pommettes hautes, son esprit vif, et la fluidité de sa grâce.

A la mort de Sadric, Diavon Slar a 53 ans. Il fuit Melniboné en volant le coffret de bois de rose sculpté qui renferme la véritable âme de l'Empereur. Pensant exercer son autorité sur le fantôme de ce dernier ou vendre l'âme au Théocrate de Pan Tang, Slar voit ses rêves anéantis quand des esclavagistes des Cités Pourpres s'emparent de son navire. Le coffret de l'âme est perdu et Slar passe le restant de ses jours à travailler dans une carrière de marbre située dans les hautes terres de l'Ile des Cités Pourpres.

Diavon Slar, esclave/garde du corps de Sadric

FOR 15 **CON** 13 **TAI** 8 **INT** 17 **POU** 10
DEX 14 **APP** 10

Chaos 91 **Balance** 12 **Loi** 41

Points de Vie : 11

Modificateur aux Dégâts : aucun.

Armes : *Dague* 65 %, dégâts 1D4+2 ; *Etrangler* 80 %, dégâts 1D3 (FOR contre FOR pour se libérer)

Armure : aucune.

Sorts : Abrogation de la Magie (1-4), Ouïe de Démon (1), Réfutation (1-4), Sagesse de Slortar (1-3), Soins (2), Vitesse de Vezhan (1-3).

Compétences : Chercher 65 %, Déplacement Silencieux 60 %, Dissimuler 65 %, Ecouter 80 %, Esquive 60 %, Etiquette 95 %, Habiller 98 %, Langue Commune 85 %, Marchander 124 %, Melnibonéen 85 %, Sagacité 71 %.

Prince Dragon Elric

S'il n'est pas encore condamné ni un personnage tragique, Elric est un individu singulier et hanté par les rumeurs et ce, même sur l'Ile aux Dragons. Etant albinos, ses yeux ont des iris rouge sang, sa peau et ses cheveux sont aussi blancs que des os. Il s'habille somptueusement, comme il sied à un prince melnibonéen, ses vêtements étant toujours d'une qualité sans égale.

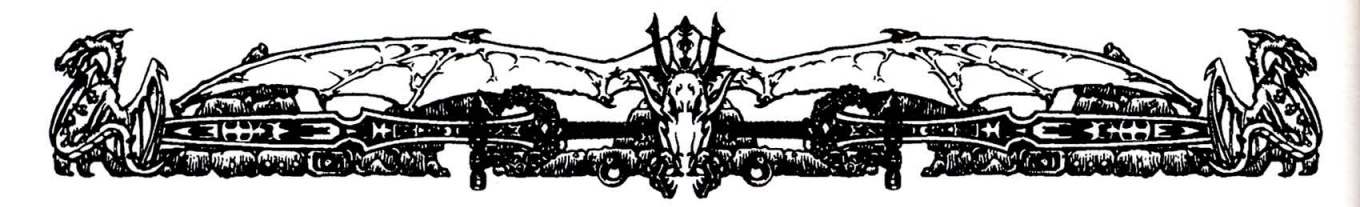
Depuis sa plus tendre enfance, Elric a été élevé dans le but de régner, aussi a-t-il reçu la meilleure éducation qu'un futur Empereur puisse avoir. C'est sa prime jeunesse qu'Elric chérit le plus, car à cette époque, il n'était pas encore conscient de la haine de son père.

Du fait de sa faiblesse physique, il était dans l'impossibilité de partager les amusements de ses compagnons de jeu au tempérament gaiement sadique. Il passa donc ses longues journées à lire. Sa haute condition et son albinisme le mettant déjà à l'écart de ses pairs, Elric devint une curiosité plus grande encore en apprenant plus de choses que ne l'avait fait aucun de ses parents depuis des siècles. Il dispose à présent d'un grand réservoir de connaissances, lesquelles couvrent tous les sujets compris entre les chemins chantés secrets de l'Ile aux Dragons et les sorts et rituels qui touchent aux grands reptiles eux-mêmes.

Une telle absorption dans la philosophie et le savoir traditionnel a non seulement enseigné la sorcellerie à Elric, mais elle a également semé le doute dans son esprit. Tant et si bien qu'il prend en considération les concepts étrangers de morale et de culpabilité, ceux-ci ne troublant nul autre membre du Glorieux Empire.

Elric dépend de la prise constante de potions magiques complexes. Sans les drogues qui entretiennent sa force, Elric pourrait bien s'avérer incapable de décoller la tête de l'oreiller sur lequel il se repose. D'autres potions de sorcier maintiennent également la clarté de sa vision et la finesse de son ouïe. Il rejette avec mépris les drogues de communication divine et de divertissement que ses congénères prennent constamment, prenant davantage encore ses distances par rapport à la race introvertie sur laquelle il doit régner un jour. Souvent, alors que ses amis et sa famille se perdent dans le monde des rêves créés par leurs drogues, Elric arpente, seul, le Palais Impérial.

Elric dort peu et l'altitude le dérange quelque peu. Il est souvent seul, mais il n'en parle jamais et n'est pas vraiment conscient du concept de solitude. Il aime son père mais en retire de la tristesse, savourant les rares occasions où Sadric daigne lui adresser la parole.



Elric tente de prouver sa valeur à Sadric en accomplissant des exploits de sorcellerie et d'audace. Lorsqu'il n'avait pas encore quinze ans, il est monté nu sur un dragon, survolant Imrryr sans sangle ni selle. Loin d'être impressionné, Sadric a été furieux de voir l'héritier impérial mettre ainsi sa vie en péril.

Distant et réservé, disposant d'un tout petit cercle d'amis fidèles, Elric évolue en marge de la vie imrryrienne avant d'assumer le rôle d'Empereur.

Prince Dragon Elric, héritier présomptif

FOR 15 (5)* **CON 15 (5)*** **TAI 15** **INT 28**
POU 35 **DEX 20** **APP 11**

** en l'absence de drogues.*

Chaos 125 **Balance** 15 **Loi** 24

Points de Vie : 15 (10)*

Modificateur aux Dégâts : +1D4 (aucun sans drogue).

Armes : *Epée Longue* 80 %, dégâts 2D8+1D4 ; *Hache Maritime* 80 %, dégâts 2D6+2+1D4 ; *Arc en Os* 80 %, dégâts 2D6+1+1D2 ; *Lance Courte* 80 %, dégâts 1D6+1+1D4 ; *Bouclier Entier* 80 %, dégâts R+1D4+1D4, 22 pts de structure

Armure : 1D10+6 (heaume porté), Plaques melnibonéennes

Sorts : Abrogation de la Magie (1-4), Ailes de Lassa (4), Ame de Chardros (1-3), Armure Infernale (1-4), Chaîne de l'Existence (4), Convoquer un Démon (1), Convoquer un Elémentaire (1), Don de Grome (4), Flammes de Kakatal (4), Générosité de Straasha (4), Réfutation (1-4), Sagesse de Slortar (1-3), Sauvegarde (3), Soins (2) ; des convocations, les lais des dragons, des invocations si le maître de jeu les juge nécessaire.

Compétences : Amorcer/Désamorcer un Piège 25 %, Art (Conversation) 35 %, Baratin 47 %, Chercher 50 %, Déplacement Silencieux 56 %, Ecouter 82 %, Eloquence 22 %, Equitation 64 %, Esquive 80 %, Ethique 23 %, Evaluer 88 %, Haut Idiome 75 %, Jeunes Royaumes 28 %, Lancer 42 %, Langue Commune 10 %, Mabden 7 %, Marchander 89 %, Médecine Rudimentaire 36 %, Melnibonéen 140 %, Million de Sphères 17 %, Monde Naturel 23 %, Natation 50 %, Navigation 25 %, Orientation 35 %, Potions 79 %, Royaumes Inconnus 6 %, Sagacité 64 %, Sauter 45 %, Scribe 48 %, Vue de Sorcière 50 %.

Choquepattes (ou Saccdos)

Où qu'Elric se rende, son loyal esclave et garde du corps Choquepattes y va aussi, à moins que son maître ne lui donne des ordres contraires. Il est grand et vieux pour ses 54 ans, son dos est voûté et ses membres noués et tordus du fait des cruels labeurs qui ont défiguré sa jeunesse captive. Son sang est un mélange indéfinissable d'humain et de melnibonéen. Son visage est décharné et expressif, creusé de nombreuses rides. Partiellement chauve, il rase le peu de cheveux gris qui lui reste en une brosse courte et piquante. Sa démarche titubante et emmêlée est dotée d'une certaine grâce, car en réalité Choquepattes est un maître d'arme patient auquel le poste d'enseignant convient parfaitement. Il a inculqué ses compétences guerrières à Elric, l'entraînant au maniement des lames, de l'arc, et des lances de fantassin et de cavalier. (Elric a appris tout seul les leçons enseignées par l'histoire, la stratégie, les plans, les escarmouches, et les diversions exposées dans les livres de la bibliothèque de son père.) Usant de ses doigts longs et noués, Choquepattes vaque également aux besoins d'Elric, l'aidant à choisir sa garde-robe et à exaucer ses souhaits quotidiens. Choquepattes remplit les fonctions de maître d'hôtel, de chambellan, d'assistant de bain, de confident, et de valet auprès du Prince albinos, le servant avec une affection sincère. De bien des façons, Choquepattes traite Elric comme son propre fils tout en observant une distance respectueuse.

Choquepattes, esclave/garde du corps d'Elric

FOR 18 **CON 14** **TAI 18** **INT 12** **POU 10**
DEX 15 **APP 7**

Chaos 71 **Balance** 67 **Loi** 51

Points de Vie : 16

Modificateur aux Dégâts : +1D6.

Armes : *Arc en Os* 92 %, dégâts 2D6+1+1D3 ; *Hache Maritime* 105 %, dégâts 1D4+2+1D6 ; *Epée Longue* 127 %, dégâts 2D8+1D6 ; *Bouclier Entier* 94 %, dégâts R+1D4+1D6, 22 points de structure ; *Lance* 110 %, dégâts 1D6+1+1D6

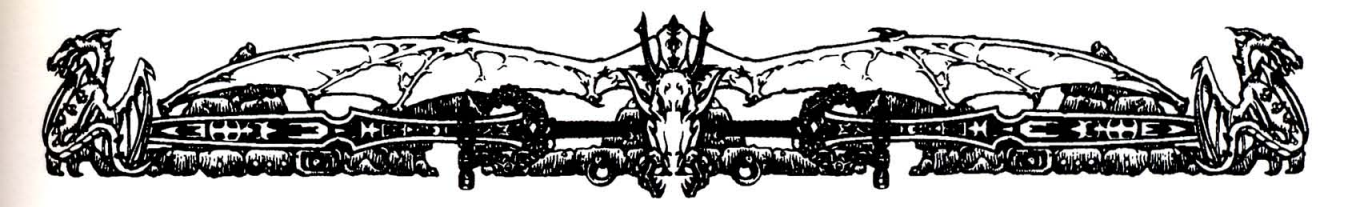
Armure : aucune.

Sorts : aucun.

Compétences : Chercher 45 %, Ecouter 67 %, Langue Commune 50 %, Melnibonéen 65 %, Respecter les Melnibonéens 97 %, Sentir/Goûter 42 %.

Prince Dragon Yyrkoon

Yyrkoon est le cousin du Prince Elric et a été élevé de façon à croire que ce serait lui l'héritier du Trône de Rubis, personne ne s'attendant à voir le maladif Elric atteindre l'âge adulte. L'ambition d'Yyrkoon a été attisée depuis le tout début, et il continue d'être entouré de flatteries. Comme l'état de Sadric se détériore, le Trône de Rubis ne devrait pas tarder à devenir vacant, mais Elric est toujours en vie. Actuellement, les ambitions d'Yyrkoon couvent, et celui-ci prévoit de trahir l'albinos d'ignoble façon afin d'être quand même couronné Empereur de Melniboné. Yyrkoon a les yeux sombres des Melnibonéens et de longs cheveux noirs huilés et ondulés par ses soins. Il se pare de soie, de brocard, de fourrures, et de joyaux. En tant que Prince-Dragon, Yyrkoon possède une bannière cramoisi foncé ornée d'un dragon doré rampant. Il sait être doté d'une beauté sombre et représenter le meilleur bretteur noble d'Imrryr. Il est constamment entouré d'admirateurs et de courtisans obséquieux. Sa soeur Cymoril repousse ses avances car elle lui préfère Elric, ce qui l'énerve considérablement. En effet, il éprouve pour elle un amour teinté de jalousie incestueuse. Il s'irrite de voir Cymoril chercher à affaiblir son sang



avec une personne aussi dégénérée qu'Elric. Il est en passe de devenir un puissant sorcier et s'est spécialisé dans les démons et les forces du Chaos. Des cris de douleur, de terreur, et de désespoir résonnent souvent depuis les chambres à plaisir d'Yyrkoon. Il est sardonique, inconsidéré, et vaniteux. Il est très fier des traditions de sa Maison noble. Dans les années à venir, son avidité et son ambition décideront du sort de Melniboné.

Prince Dragon Yyrkoon, le traître

FOR 16 **CON 15** **TAI 16** **INT 15** **POU 29**
DEX 14 **APP 15**

Chaos 95 **Balance** 11 **Loi** 1

Points de Vie : 16

Modificateur aux Dégâts : +1D4.

Armes : *Epée Longue Démon* 140 %, dégâts 2D8+1D4+2D10 ; *Epée Courte Démon* 126 %, dégâts 1D6+1+1D4+2D10 ; *Hache Maritime* 85 %, dégâts 2D6+2+1D4 ; *Dague* 48 %, 1D4+2+1D4 ; *Bouclier Entier* 90 %, R+1D4+1D4 22 points de structure

Armure : 1D10+6 (heaume porté) +2D10, armure démon de plaques melnibonéennes

Sorts : Abrogation de la Magie (1-4), Ailes de Lassa (1-4), Convoquer un Démon (1), Convoquer un Elémentaire (1), Flammes de Kakatal (1), Malédiction du Chaos (4), Réfutation (1-4) Ame de Chardros (1-3), et toutes les formes de magie que le maître de jeu peut souhaiter ajouter ou créer.

Compétences : Art (Torture) 35 %, Baratin 55 %, Chercher 27 %, Ecouter 51 %, Eloquence 95 %, Equitation 48 %, Esquive 96 %, Haut Idiome 70 %, Jeunes Royaumes 14 %, Langue Commune 38 %, Melnibonéen 75 %, Million de Sphères 22 %, Monde Naturel 59 %, Potions 67 %, Royaumes Inconnus 1 %, Se cacher 41 %, Vue de Sorcière 69 %.

Epée Longue Démon Mineur d'Yyrkoon

Des opales et des péryx précieuses montent en spirale le long de la garde de cette arme dorée.

INT 3 **POU 9**

Faculté : *Arme Démon*, ajoute 2D10

Epée Courte Démon Mineur d'Yyrkoon

Elle arbore une poignée d'ivoire sertie de gravures délicates et de petits renflements en or.

INT 5 **POU 12**

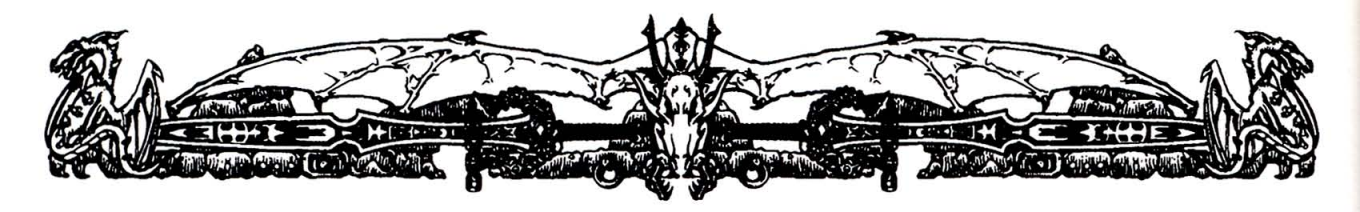
Faculté : *Arme Démon*, ajoute 2D10

Armure Démon Mineur d'Yyrkoon

Noire, comme celle d'Elric ; heaume en forme de tête de dragon.

INT 2 **POU 14**

Faculté : *Armure Démon*, ajoute 2D10



Princesse Cymoril

La svelte Cymoril aux cheveux noir corbeau est une princesse royale de Melniboné mais n'appartient pas à la même Maison que le Prince Elric. Cymoril est la soeur d'Yyrkoon, lequel lui a interdit d'adresser la parole à Elric (dont elle est éprise) et de pratiquer la sorcellerie. Elle se complaît à lui désobéir sur les deux plans. A l'instar de la majorité des Melnibonéennes, Cymoril est dotée d'une forte volonté et d'une grande confiance en elle. Contrairement à ses pairs, elle ne pare pas ses paupières et ses pommettes de motifs criards, préférant se reposer sur sa grâce et son charme naturels. Elle s'habille le plus souvent de vêtements décorés d'un subtil camaïeu de bleu rehaussé de diamants, de saphirs, et d'or. Enfant, Cymoril était espiègle, et elle a fait la connaissance d'Elric un jour où tous deux séchaient leurs cours. Elle a rencontré le jeune albinos par hasard, dans la bibliothèque oubliée d'une des ailes abandonnées du Palais Impérial. Au fil des ans, leur amitié s'est mue en amour.

Cymoril est parfois l'objet de flashs de voyance. Elle est douée d'un esprit curieux et d'un intellect pénétrant, pourtant elle n'en est pas moins déroutée, et presque effrayée, par les étranges idées avancées par Elric. Elle est pleinement Melnibonéenne et ne peut se convaincre de parler avec l'insouciance dont Elric fait preuve au cours de leurs conversations privées. Elle a été formée à tous les arts traditionnels de Melniboné et prend souvent de la drogue pour les plaisirs et visions que cette dernière procure. Cymoril est consciente qu'Elric trouve cette pratique déplaisante, mais elle a fait voeu de garder son indépendance par rapport à leur relation. Parmi les rares courtisans qu'Elric compte parmi ses amis, Cymoril est sa préférée et partage le secret de ses pensées les plus intimes. Il leur reste un peu plus d'un an à passer ensemble avant que le destin d'Elric ne prenne tout Melniboné au piège de son filet destructeur.

Princesse Cymoril

FOR 12 **CON 12** **TAI 10** **INT 23** **POU 24**
DEX 17 **APP 21**

Chaos 30 **Balance** 25 **Loi** 3

Points de Vie : 11

Modificateur aux Dégâts : aucun.

Armes : *Dague* 60 %, dégâts 1D4+2.

Armure : Aucune.

Sorts : Ailes de Lassa (4), Convoquer un Elémentaire (1), Soins (2), Visage d'Arioch (1-3).

Compétences : Art (Chant) 50 %, Art (Conversation) 90 %, Déplacement Silencieux 30 %, Ecouter 60 %, Equitation 60 %, Esquive 30 %, Evaluer 70 %, Haut Idiome 11 %, Jeunes Royaumes 11 %, Médecine Rudimentaire 30 %, Melnibonéen 115 %, Million de Sphères 4 %, Monde Naturel 35 %, Natation 60 %, Sagacité 135 %, Sentir/Goûter 35 %, Vue de Sorcière 75 %.

Boucle d'Oreille Démon Mineur de Cymoril

Lyret, lié à une boucle d'oreille en or, murmure et apaise à la demande.

INT 15 **POU 16**

Compétences : Art (Chant) 100 %, Art (Conter une Histoire) 100 %, Art (Conversation) 100 %, Art (Déclamer des Vers) 100 %, Art (Manières Courtoises) 100 %.

Docteur Jest

Le Docteur Jest est grand et cadavérique, souple et empli d'une énergie vive et violente. Tout est mince chez lui, ses lèvres cruelles, ses doigts fuselés, ses cheveux fins, tout comme son murmure sifflant et précipité. Ses cheveux, sa peau, et ses yeux sont pâles. Quand il travaille, le Docteur Jest est habillé de vêtements blancs tachés de sang. A la cour, il se pare d'élégants atours de velours rouge orné de dentelle noire et de broderies. L'interrogateur en Chef de l'Ile aux Dragons passe tant de temps dans les cellules et les salles des tortures situées sous la Tour de Monshanjik qu'il n'est pas accoutumé à la lumière, plissant les yeux pour se protéger de tout éclat supérieur à celui d'une torche.

Il connaît les arts de la souffrance sous toutes ses formes, dansant autour des êtres vrillés de douleur dont il a la charge avec l'habileté d'un artiste. Nul humain visitant Imrryr ne fait sa connaissance de plein gré. Nommé à ce poste deux ou trois ans plus tôt par l'Empereur Sadric, le Docteur Jest forme une présence énigmatique auprès du Trône de Rubis. Personne ne connaît ses allégeances ni ne parle de ses désirs. Seules les subtilités lisses et vives de la douleur font naître l'enthousiasme et le plaisir dans ses yeux froids et délavés.

Docteur Jest, Grand Inquisiteur Impérial

FOR 15 **CON 12** **TAI 16** **INT 23** **POU 23**
DEX 20 **APP 10**

Chaos 320 **Balance** 19 **Loi** 144

Points de Vie : 14

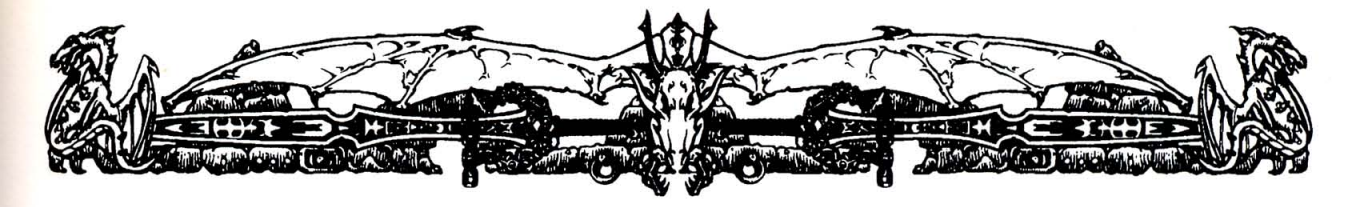
Modificateur aux Dégâts : +1D4.

Armes : *Dague* 70 %, dégâts 1D4+2+1D4 ; *Ruban Cardé* 181 %, dégâts douleur atroce ; *Aiguilles* 219 %, dégâts 1 point de CON dû à la douleur et aux lésions nerveuses en cas de succès critique ; *Scalpel* 129 %, dégâts 1D4

Armure : aucune.

Sorts : Fixer (1), Liens Indestructibles (3), Rasoir Infernal (1-4), Soins (2), Souplesse de Xiombarg (1-3).

Compétences : Apprécier la Vie 43 %, Art (Conversation) 57 %, Art (Torture) 229 %, Baratin 61 %, Ecouter 75 %, Eloquence 58 %, Haut Idiome 21 %, Jeunes Royaumes 24 %, Langue Commune 70 %, Mabden 24 %, Médecine Rudimentaire 79 %, Melnibonéen 115 %, Monde Naturel 60 %, Potions 25 %, Sagacité 101 %, Scribe 78 %, Sentir/Goûter 60 %.



Gant Démon Majeur du Docteur Jest

Un gant de cuir noir, tissé, qui ne cesse de grincer lorsqu'il bouge. Un démon dhzutine y est lié, améliorant la technique déjà superbement macabre du Docteur Jest en jouant sur certaines fibres nerveuses bien précises des victimes hurlantes.

FOR 13 CON 17 TAI 2 INT 11 POU 23
DEX 16 PV 10

Facultés : *Drainage des Ames*, POU:POU ; *Manipuler* 120 %, fait terriblement souffrir les nerfs indépendamment les uns des autres ; *Paralysie*, CON:CON ; *Points de Suture*, soigne 2 PV mais laisse une cicatrice.

Dyvim Tvar

Il fait également partie des amis proches d'Elric, ce même petit groupe qui comprend Cymoril et Magum Colim. Le titre de Seigneur des Cavernes des Dragons est héréditaire, et Dyvim Tvar est fier de le porter tout comme sa famille n'a cessé de le faire depuis plusieurs millénaires. La bannière de sa maison est une flamme ornée d'un zigzag de lignes noires et jaunes. Son emblème personnel représente un dragon bleu assoupi en champ blanc. Dyvim Tvar a pour coutume de revêtir des habits blancs ou jaune pale. Il est plus âgé qu'Elric, mais sa mère et celle du Prince étaient cousines et toutes deux des princesses. Dyvim Tvar a deux maîtresses, et chacune lui a donné un fils.

Il est pragmatique, pondéré, et fait un beau commandeur des armées. Il est responsable des troupes massées de l'Ile aux Dragons et versé dans l'art militaire comme dans les rituels des Cavernes des Dragons. Il passe le plus clair de son temps dans les grottes où dorment les vastes reptiles confiés à sa charge.

S'il rêve du passé glorieux de Melniboné, Dyvim Tvar est vaguement inquiet pour l'avenir de sa nation et de son peuple.

Dyvim Tvar, Seigneur des Cavernes des Dragons

FOR 18 CON 17 TAI 17 INT 24 POU 24
DEX 13 APP 16

Chaos 128 **Balance** 68 **Loi** 23

Points de Vie : 15

Modificateur aux Dégâts : +1D6.

Armes : *Arc en Os* 130 %, 2D6+1+1D3 ; *Hache d'Armes* 125 %, 1D8+2+1D6 ; *Epée Longue* 135 %, 2D8+1D6 ; *Epée Courte* 124 %, 1D6+1+1D6

Armure : 1D10+6 (heaume porté) +2D10, armure démon de plaques melnibonéennes.

Sorts : Ailes de Lassa (4), Armure Infernale (1-4), Convoquer un Démon (1), Convoquer un Elémentaire (1), Flammes de Kakatal (4), Rasoir Infernal (1-4), Tendon de Mabelode (1-3), Vue de Démon (1), les lais des dragons, et toute forme de magie désirée par le maître de jeu.

Compétences : Art (Luth) 49 %, Baratin 102 %, Chercher 50 %, Déplacement Silencieux 40 %, Ecouter 40 %, Eloquence 72 %, Equitation 80 %, Equitation Dragon 89 %, Esquive 65 %, Evaluer 59 %, Grimper 60 %, Haut Idiome 18 %, Jeunes Royaumes 23 %, Lancer 70 %, Langue Commune 21 %, Marchander 40 %, Médecine Rudimentaire 40 %, Melnibonéen 120 %, Million de Sphères 05 %, Monde Naturel 33 %, Natation 67 %, Orientation 33 %, Sagacité 32 %, Sauter 57 %, Se cacher 66 %, Sonner le Cor des Dragons 79 %, Vue de Sorcière 40 %.

Armure Démon Mineur de Dyvim Tvar

Armure en acier noir, ciselée de dragons rouges.

INT 7 **POU 11**

Faculté : *Armure Démon*, ajoute 2D10.

Magum Colim

Magum Colim est sur le point de devenir Grand Amiral de la Marine Imrryrienne. Il est fier, plein de ressources, digne, grand et mince, et porte souvent une armure fantaisiste vert océan. Il a les yeux bleu foncé, presque violets, et une longue et belle crinière de cheveux flottant au vent.

Malgré leur différence d'âge, Colim compte parmi les compagnons de cour les plus proches du prince albinos. C'est aussi l'un des conseiller de l'Empereur en lequel Sadric a le plus confiance, et il entoure le Trône de Rubis depuis longtemps. Il est personnellement responsable des connaissances considérables que le Prince Elric a de la flotte de Melniboné, ayant rapidement remarqué la soif de savoir de l'enfant malade.

L'Amiral Colim est un tacticien hors pair, aussi a-t-il remporté chacune des batailles navales auxquelles il a participé. En tant que Grand Amiral, il commandera la marine depuis le bord du vaisseau amiral des frégates melnibonéennes, L'Enfant de Pyaray.

Il est tout dévoué à Melniboné et à ses traditions, et méprise Yyrkoon et les gens de son espèce. S'il doute de la capacité d'Elric à incarner un bon héritier présomptif, il garde ces pensées pour lui-même, reconnaissant le droit de l'albinos à hériter du Trône de Rubis.

Amiral Magum Colim

FOR 13 **CON 13** **TAI 15** **INT 22** **POU 23**
DEX 13 **APP 15**

Chaos 120 **Balance** 61 **Loi** 78

Points de Vie : 14

Modificateur aux Dégâts : +1D4.

Armes : *Lance Courte* 110 %, dégâts 1D6+1+1D4+3D10+1D4 ; *Arc en Os* 85 %, dégâts 2D6+1+1D2 ; *Hache Maritime* 93 %, dégâts 2D6+2+1D4

Armure : 1D10+6 (heaume porté), armure de plaques melnibonéennes

Sorts : Ailes de Lassa (4), Générosité de Straasha (4), Minuit (1), Rasoir Infernal (1-4), Vue de Démon (1).

Compétences : Chercher 49 %, Evaluer 57 %, Grimper 43 %, Haut Idiome 17 %, Jeunes Royaumes 35 %, Langue Commune 50 %, Marchander 75 %, Médecine Rudimentaire 73 %, Melnibonéen 110 %, Monde Naturel 65 %, Natation 60 %, Navigation 90 %, Orientation 92 %, Sagacité 40 %, Tactique Navale 110 %.

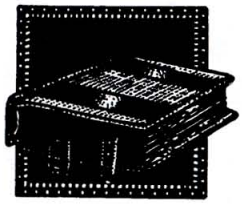
Lance Démon Majeur de Magum Colim

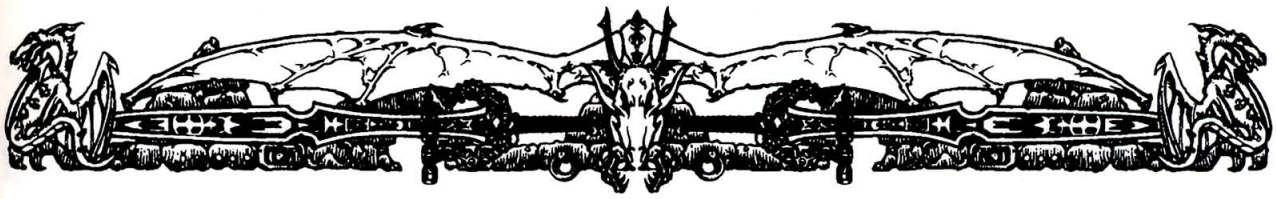
Au lieu d'une pointe ordinaire, son fer vicieux a la forme et le dessin d'un poisson volant. Une fois lancée, elle repart en arrière après avoir touché la cible, regagnant la main de Magum Colim.

FOR 8 **CON 21** **TAI 3** **INT 5** **POU 17**
DEX 12 **DEP 15**

Points de Vie : 11

Facultés : *Arme Démon*, ajoute 3D10+1D4 ; *Ailes*, automatique.





Théologie et Cosmologie Melnibonéennes

Les croyances religieuses de Melniboné croissent et déclinent en fonction des tribulations melnibonéennes. Dix mille ans plus tôt, Arioch tourna son regard versatile vers l'Ile aux Dragons pour la première fois et s'en fit le protecteur et demi-dieu. Le Chaos était fort en ces jours anciens, et sous son égide, Melniboné le devint également. La magie est l'essence du Chaos, et grâce au culte de ce dernier, les Melnibonéens se mirent à pratiquer la sorcellerie avec une grande maîtrise, convoquant des démons et conquérant d'autres mondes.

Arioch ne s'est pas manifesté depuis cinq cents ans sur l'Ile aux Dragons, et les Seigneurs du Désordre n'accordent plus leur bénédiction à la race melnibonéenne. La magie fonctionne de travers. Les grands rituels ne produisent plus les résultats d'antan. Les sorts et les liens anciens s'effilochent. Pourtant, l'inquiétude des Melnibonéens à ce sujet sombre systématiquement dans l'apathie et la paresse de la drogue.

Cette inertie narcotique affaiblit l'église de Melniboné tout comme son peuple. Les croyances religieuses se perdent dans la langueur opiacée qui passe pour de l'activité dans la Cité qui Rêve. Comme le peuple s'égarait dans ses songes, il a perdu foi dans ses dieux. La religion melnibonéenne procurait autrefois le spectacle fastueux, pittoresque, et vital de ses rituels et de sa foi. Quand le Glorieux Empire était à son apogée, nul n'avait besoin de preuve de l'existence des Seigneurs du Chaos.

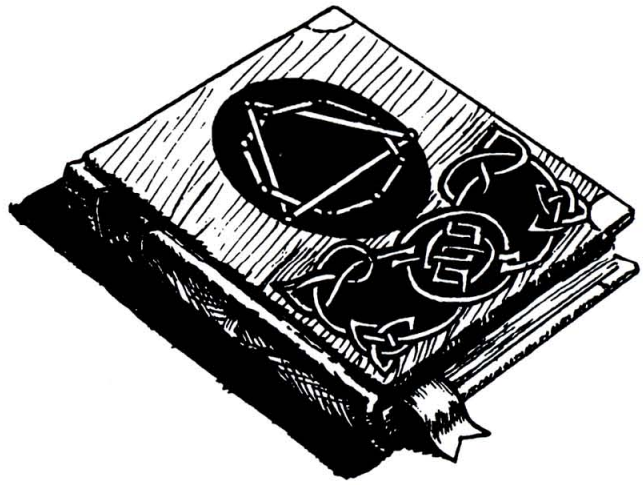
Bien souvent, en effet, les Ducs de l'Entropie avaient parcouru les halls d'Imrryr pendant le règne de Melniboné, et tous pouvaient constater la présence évidente de la sorcellerie. Privés de la bénédiction d'Arioch et des manifestations pleines d'une gloire inhumaine de celui-ci et de ses congénères Seigneurs du Chaos, les Melnibonéens se sont détournés de leur pratique dynamique du culte du Chaos. La religion s'est vue soustraite à la vie quotidienne, et des traditions creuses ont remplacé leur croyance zélée dans le Chaos.

La Balance

Quand les Melnibonéens, ces voyageurs cosmiques, gagnèrent la terre pour la première fois, ils servaient la Balance Cosmique. Celle-ci est omnipotente mais en aucun cas directrice, et sa puissance n'est grande que lorsqu'elle suscite une croyance suffisamment élevée.

Elle est alors plus forte que la Loi et le Chaos réunis. On dit que le Sanctuaire de la Balance se trouve au coeur du multivers, et que les mondes sur lesquels elle règne sans entrave parsèment le million de sphères.

Si la Loi et le Chaos doivent obéir à la Balance, ces deux forces ne se gêneraient pas pour la renverser si elles le pouvaient. La Balance Cosmique représente le flux et le reflux des marées, la croisée des temps, et le changement des saisons. Elle forme une symétrie naturelle, une force douce et progressive qui crée, soutient, et adore toutes les formes de vie de tout le multivers.



Selon la légende melnibonéenne, la voix de la Balance s'est exprimée une seule fois, au commencement des temps. Après avoir organisé les Seigneurs de la Loi et du Chaos et leur avoir enseigné la façon d'agencer le multivers, elle s'est tue. Depuis, la Balance ne cesse d'observer, agissant uniquement si son équilibre est menacé. Morgada, le géant mélancolique, et Gaynor le Damné, le prince fou et mauvais, ont jadis tous deux servi la Balance, et tous deux ont été punis lorsqu'ils l'ont trahie. Dans le cas de Morgada, il avait essayé d'arracher la Balance à la Main Cosmique. Il a donc été banni sur terre afin d'y attendre l'avènement ultime de son destin.

La Balance est plus une puissance abstraite qu'une conscience suprême, la métamorphose sans fin existant entre la naissance et la mort, la lumière et l'obscurité, la Loi et le Chaos. C'est une anarchie harmonieuse. Le multivers est issu de la Balance Cosmique. Seule cette dernière est à même de créer de nouveaux mondes et de nouvelles formes de vie. On raconte que les idées originales proviennent toutes de la Balance. Les parodies incessantes du Chaos altèrent et réarrangent seulement ce qui a déjà été créé ; la Loi s'efforce d'atteindre une perfection rare sur un thème unique.

Quand les Melnibonéens ont abandonné la Balance pour les promesses de gloire du Chaos, ils ont échangé la paix contre la puissance, et la satisfaction pour le besoin. Rencontrant peu d'obstacles sur son chemin, le Chaos s'est intensifié dans le monde. L'humanité a alors pratiqué le culte des Seigneurs de la Loi et donc imposé une pause de cinq cents ans à cette expansion chaotique, provoquant en partie le déclin de Melniboné. Dans les années à venir, la Balance va tant pencher qu'elle permettra au Chaos d'ouvrir une brèche dans la barrière de la Loi dont la terre est entourée, s'y engouffrant pour dévorer le monde et y régner sans partage (ainsi qu'il est décrit dans le roman de Michael Moorcock intitulé Stormbringer). Le seul moyen dont dispose la Balance pour réaffirmer son autorité est de détruire ce monde et d'entamer la création du prochain.

Les Elémentaires

La puissance des élémentaires a diminué au cours des cinq derniers siècles. A la place, la Loi a progressivement établi son règne grâce aux prières constantes et aux systèmes de croyance ordonnés de l'humanité.

Le plan de chacun des quatre éléments croise celui de la terre, mais la relation existant entre les Melnibonéens et les élémentaires est la plus intime de toutes. Il existe d'anciennes légendes sur l'Ile aux Dragons selon lesquelles les Melnibonéens ont connu leur ultime naissance dans la mer, et c'est peut-être la raison pour laquelle Straasha s'est allié aux Princes-Dragons.

La sorcellerie melnibonéenne repose en grande partie sur la maîtrise des élémentaires, ceux-ci étant plus amicaux et plus enclins à répondre que les démons. Si, après les avoir convoqués, il faut apaiser et convaincre les élémentaires pour les amener à accomplir une tâche, leurs exigences sont bien moindres que celles des démons. Ceux-ci réclament généralement une ou deux âmes, mais les élémentaires ont des goûts plus simples. Le parfum d'une rose fraîchement cueillie suffit souvent à un élémentaire de l'air. La saveur d'un minerai rare contente les élémentaires de la terre. Ceux de l'eau aiment absorber la fraîcheur de la pluie ou de la neige fondante. Ceux du feu adorent brûler des substances auxquelles ils ont rarement accès, telles les soieries, les oeuvres d'art, et les documents. Les pactes d'assistance mutuelle conclus par les Empereurs de Melniboné et les Seigneurs Elémentaires assurent les convocateurs melnibonéens du caractère amical des élémentaires.

Les humains ont souvent voué un culte aux Seigneurs Elémentaires, alors que les Melnibonéens les considèrent davantage comme leurs égaux, une autre race certes, mais pas une race supérieure. Par peur et par ignorance, les humains perçoivent les élémentaires comme des êtres surnaturels plus puissants et plus exigeants que le monde auxquels ils appartiennent. Quand les Melnibonéens vénéraient la Balance Cosmique, ils ne faisaient qu'un avec le multivers et reconnaissaient donc l'essence des élémentaires, comprenant ainsi que ces derniers étaient au centre de la nature même des mondes habitables.

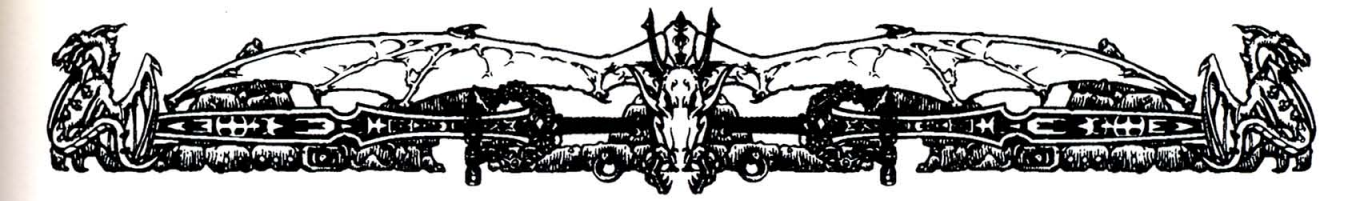
Les élémentaires sont la conscience sommaire des événements naturels. Au bout du prochain Cycle Temporel, ils n'existeront pratiquement plus, mais leurs penchants survivront sous forme de lois naturelles. Sans la vivacité inhérente aux forces naturelles, les élémentaires ne pourraient et ne voudraient exister.

Les élémentaires mineurs disposent d'une conscience limitée et perçoivent mal l'écoulement du temps. Ils sont beaucoup plus rudimentaires que les Seigneurs Elémentaires, et bien plus différents d'eux que ne l'est un enfant d'un adulte. Autrefois, les élémentaires avaient le potentiel différent pour grandir et mûrir, comme un gland devient un chêne ou un fleuve se mue en mer, mais la Guerre des Eléments a mis un terme à tout cela. A présent, le statut des élémentaires est fixe et, s'ils peuvent mourir, il ne peut en naître ou en être créé de nouveaux.

Seigneurs des Bêtes ou des Plantes

Ces entités tirent leur essence des grandes familles de la vie terrestre, dont elles recréent également l'essence. Ce ne sont pas des archétypes, car chacun d'eux peut virtuellement être convoqué et englobe de nombreuses espèces similaires, mais la perception que nous en avons nous pousse toujours à cette conclusion.

Les Seigneurs des Plantes ne bénéficient d'aucun culte dans les Jeunes Royaumes, mais l'on sait que les fermiers apaisent les Seigneurs des Bêtes en leur dédiant des prières et des sacrifices dans le but de fortifier leurs troupeaux. A Melniboné, le Glorieux Empire ayant perdu une grande partie de son savoir traditionnel, la connaissance des Seigneurs des Plantes s'est en grande partie égarée. La convocation de Dame



Briar, la Femme Enchevêtrée, à laquelle Elric se livre dans La revanche de la Rose est la première de ce type à être pratiquée depuis des millénaires.

A l'instar de leurs parents élémentaires, les Seigneurs des Bêtes et des Plantes n'ont jamais été vénérés à Melniboné, mais le peuple inhumain reconnaissait leur puissance. Les légendes melnibonéennes parlent d'une époque à laquelle les Seigneurs des Bêtes et des Plantes recevaient leurs ordres de la Loi et le Chaos. Leur comportement et leurs pensées ont été établis dans leur esprit, formés et immuables. Une fois programmés, ils ont été congédiés pour vivre dans leurs demi-mondes répartis autour de la terre. Nul ne sait si chacun des mondes du multivers dispose de ses propres Seigneurs ou s'ils abritent tous les mêmes élémentaires. Les Empereurs de l'Ile aux Dragons ont passé de grands et terribles pactes avec bon nombre de ces demi-dieux, bien avant l'époque d'Elric. La pierre d'Actorios, portée par tous les empereurs melnibonéens au sein de la Bague des Rois, est le symbole de ces vieux traités, et la garantie que les Seigneurs des Bêtes viendront en aide au porteur.

Les Melnibonéens ont dû faire des promesses en échange de ces services. Ils ont, par exemple, juré à Dame Fileet qu'aucun Melnibonéen ne ferait le moindre mal à l'un de ses enfants oiseaux. En Imrryr, seuls les esclaves peuvent tuer un oiseau et ce, à l'extérieur de la cité uniquement ; mais la raison pour laquelle cette loi a été créée est quasiment oubliée. Le pacte unissant Meerclar des Chats aux Melnibonéens a été conclu avant l'arrivée sur terre de ces derniers. Les chats et les Melnibonéens ont certaines qualités en commun, la notion de plaisir, la cruauté, et la sophistication. D'autres marchés, nombreux, étranges, sinistres, et fantasques ont été passés pour garantir l'aide des Seigneurs des Bêtes au cours des millénaires à venir. Cela fait mille ans à présent, ces traités ont sauvé Melniboné de la défaite que les Dharzis allaient leur imposer.

La Loi et le Chaos

Il y a très, très longtemps, quand le multivers était jeune et Melniboné n'existait pas encore sous forme de rêve, les Seigneurs de la Loi et du Chaos portaient un nom unique et habitaient un seul monde. Ils donnèrent sa forme au multivers et organisèrent ses mondes et ses créatures en répondant aux ordres de la Balance Cosmique. Nul ne sait quand ni comment les Seigneurs des Mondes d'En-Haut se distinguèrent des forces de la Loi et du Chaos.

Depuis la guerre civile qui a détruit H'hui'shan, les Seigneurs du Chaos se sont vus vénérer tels des dieux à Melniboné. Les Melnibonéens n'étant pas humains et ne possédant pas cette caractéristique propre à ces derniers qu'est le sens moral, ils ne considèrent pas le Chaos comme le Mal. Le Mal fait effectivement partie de la nature du Chaos, mais la liberté farouche de formes et de structures de celui-ci englobe tous les aspects possibles, de la destruction aléatoire à la magnifique création. Les Melnibonéens révèrent le Chaos pour sa bizarrerie et pour sa liberté destructrice. Seuls les humains, aveuglés par leurs émotions, perçoivent les forces du Chaos comme étant intrinsèquement néfastes et malveillantes. Les sorciers de Pan Tang appartiennent à l'espèce humaine, aussi le Chaos exerce-t-il uniquement son aspect maléfique sur cette île lugubre.

La Loi est le contraire du Chaos. Pour un humain ordinaire, la Loi représente le bien là où le Chaos évoque le Mal, mais la réalité est bien plus complexe et beaucoup moins dualiste. La Loi chérit l'inertie que le Chaos discrédite. Le symbole des Seigneurs de la Loi est une flèche unique, figurant une croissance verticale et dynamique, la voie de la perfection. Les huit flèches du Chaos émettent un rayonnement partant d'un point central et dirigé vers l'extérieur; elles incarnent la possibilité sans fin et le changement perpétuel. Monde

après monde, la Loi et le Chaos cherchent à éliminer le règne de l'autre, de sorte que seule la Loi ou seul le Chaos gouverne en suzerain incontesté sur une sphère.

Lorsque la Loi ou le Chaos se sont établis sur un plan, cette force augmente subtilement sa puissance dans le but de dominer le plan tout entier. Le Chaos affirme que la Loi absolue représente la stagnation de la perfection. La Loi explique que la créativité du Chaos équivaut à un réarrangement stérile et inutile. En vérité, aucun des deux ne pourrait exister en l'absence de l'autre. Même si la Balance Cosmique penche en faveur de l'un ou de l'autre au cours de ce conflit sans fin, aucune de ces deux forces ne peut véritablement l'emporter.

Les Seigneurs de la Loi et du Chaos doivent observer le grand édit de la Balance Cosmique, qui leur interdit de s'immiscer directement dans la vie des humains, les obligeant ainsi à engager des agents humains sur terre. Il est dans la nature du Chaos de rechercher les moyens d'éviter et de contourner cette loi. La Loi a juré de laisser se forger son propre destin mais elle n'hésite pas à intervenir pour contrecarrer les agents du Chaos. Quand un Seigneur de la Loi ou du Chaos apparaît dans un monde, il n'est jamais doté de sa pleine puissance.

Une fraction de l'être du dieu est extraite du plan où elle habite et transférée sur terre ; en effet, un décret de la Balance interdit à toute déité de se manifester en totalité sur un autre plan que le sien.

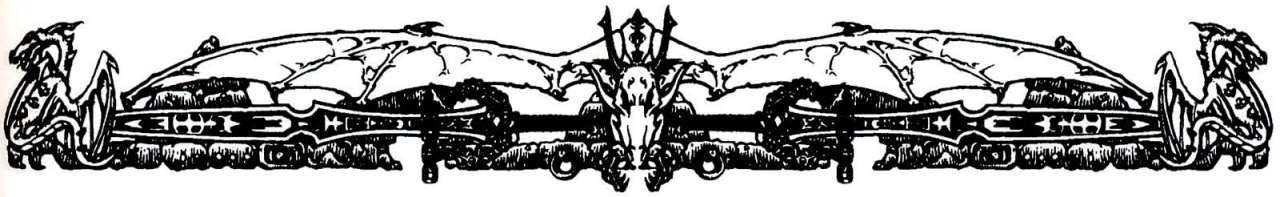
Nulle convocation ne pourra jamais contraindre un Seigneur de la Loi ou du Chaos à apparaître s'ils n'en ont pas envie. Les Seigneurs de la Loi adoptent des corps humains à la perfection irréelle quand ils se manifestent sur terre. Les Seigneurs du Chaos choisissent des corps semblables à ceux des Melnibonéens, mais en beaucoup plus beau. Les humains voient chacun des Seigneurs du Chaos sous la forme qu'ils s'attendent à contempler.

Etant donné les attentes habituelles des humains, les Seigneurs du Hasard sont souvent hideux et terrifiants. Qu'ils dépendent de la Loi ou du Chaos, les Seigneurs des Mondes d'En-Haut sont tous d'accord sur le fait que le plus humble des humains est plus difficile à satisfaire que n'importe quel dieu.

Les Dieux du Chaos

La Cathédrale du Chaos d'Imrryr tombe lentement en ruine. Les statues des Seigneurs du Chaos se dressent au milieu des toiles d'araignée et des halls en décomposition. Leurs adorateurs sont peu nombreux et peu pratiquants. La religion melnibonéenne a connu de grands changements depuis les premières et glorieuses années où Arioch est devenu le protecteur du Glorieux Empire.

Les Melnibonéens reconnaissent un panthéon chaotique. Les trois Seigneurs les plus anciens et les plus puissants sont le fatal Chardros et sa faux, Mabelode Roi des Epées et son visage baigné d'ombre, et Slortar le Magnifique que certains grimoires décrivent comme le plus vieux de tous. Un



deuxième trio de dieux terribles est dirigé par le Duc Arioch des Sept Ténèbres, Gardien des Epées Noires et Protecteur de l'Ile aux Dragons. Ses deux compagnons sont Arnara aux Six Seins, Déesse de l'Erotisme Sans Pareille, une déité consacrée à la sensualité et à la fertilité, ainsi que Pyaray des Profondeurs, Révélateur Tentaculaire d'Impossibles Secrets.

Les déités mineures du Chaos disposent de lieux saints et d'alcôves placés dans toute la Cathédrale du Chaos. Celles-ci sont Haborym des Feux Destructeurs ; Voroon, un autre Seigneur des Ténèbres ; Saebos et Aesma, les Jumeaux de la Destruction et de la Création ; Balaan le doux, Porteur de la Sensation Exaltée (les Pan Tangiens en ont fait un dieu immonde de la torture et l'appellent Balaan le Sombre) ; Xiombarg l'asexuée, mâle ou femelle selon son humeur, une tentatrice impie ; Dame Marthim ; Verdelet le Dévoreur ; les Ducs infernaux Malohin et Zhortra ; et bien d'autres encore.

Balo le Bouffon ne bénéficie d'aucun culte. Dans la mythologie melnibonéenne il n'est ni un Seigneur du Chaos ni un Seigneur de la Loi, se déplaçant d'une faction à l'autre comme bon lui semble.

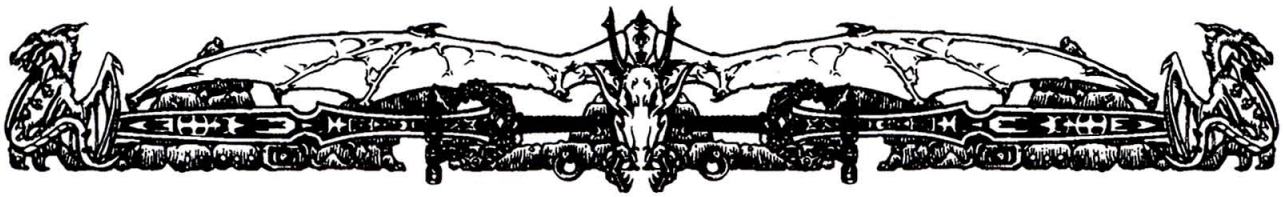
Les Croyances

A Melniboné, beaucoup croient que le Chaos a créé la terre et y a exercé son règne jusqu'au jour où les pouvoirs de la Loi sont devenus trop grands. Par la suite, la Loi gouverna la terre et le Chaos la mer. Les bas-fonds des océans constituent un territoire disputé par Straasha le Roi de la Mer et les Flottes du Chaos de Pyaray.

La religion melnibonéenne est complexe et comprend une diversité de vies célestes auxquelles une âme peut échapper ou non selon sa manière de mourir et la tournure de sa vie. Nombre des vies célestes melnibonéennes sont en fait d'autres plans sur lesquels les âmes se rendent pour servir les caprices de leur démon protecteur. On dit que les Empereurs sont les seuls à pouvoir se soustraire à pareil destin. Leur ombre habite le fantôme d'Imrryr dont la gloire n'est pas encore passée ; ils y résident en attendant la chute de la véritable Cité qui Rêve, mais il est possible qu'il s'agisse là d'une simple fantaisie pleine d'espoir.

A Melniboné, la mort est considérée comme une transition, un Dernier Fleuve qui mène à divers paradis et enfers. Sur la rive opposée du Dernier Fleuve croît la Forêt des Ames, un lieu de paix où la Loi et le Chaos n'ont nulle influence. Rares sont les esprits à disposer d'une puissance suffisante pour parvenir à cette douce éternité. Nombreuses sont les âmes qui, à l'instar de la caste des esclaves de la Cité qui Rêve, passent leur vie céleste tout entière à poursuivre ce dont ils étaient le plus dépourvus de leur vivant : le bonheur, l'amour, voire la bonne volonté. On dit du Dernier Fleuve qu'il s'agirait d'une sorte de Limbes et ce, même si les véritables Limbes constituent un endroit bien plus pénible, un plan hors du temps où règne un froid glacial et perpétuel, où vivent des goules, des chiens des glaces, et pire encore. Les sorciers puissants arrivent parfois à contacter l'âme des morts et à convoquer ces derniers hors du plan où ils vivent à ce moment-là, processus qui ressemble beaucoup à la convocation d'un démon, même si ces applications de la nécromancie sont le domaine exclusif des plus grands pratiquants des arts magiques.

Les fidèles de la Loi vivant en ce monde croient que les frontières de la terre sont fixes et immuables, et que la terre constitue la seule matière ordonnée dans un océan tourbillonnant de substance chaotique. Ceux qui suivent fidèlement le dogme de la Loi éviteront d'être dissous dans le Chaos après leur mort, se réincarnant encore et encore en ce monde, jusqu'à ce que leur esprit atteigne la pureté de la Loi parfaite et parvienne à se fondre avec les Seigneurs Blancs. Les adeptes du Chaos décrètent que la terre peut être remodelé par le pouvoir de leur croyance et que, après la mort, les âmes particulièrement puissantes pourront se muer en démon ou fusionner avec le Chaos.



Rencontres à Melniboné

Melniboné crée de nombreuses occasions de rencontrer des gens, d'acheter ou de vendre des marchandises, d'explorer des lieux macabres, et de fuir une mort imminente. Les tables de rencontres données ci-après pourront s'avérer utiles quand les personnages s'aventurent dans l'Ile aux Dragons.

Elles pourront ajouter du piment à une situation par ailleurs normale, ou en inspirer une autre peu ordinaire. Mais que cela ne restreigne aucunement vos actions. Si les dés offrent un résultat inintéressant, relancez-les ou choisissez une solution plus adéquate.

Les tables sont suivies d'une brève description de chaque type de rencontre. Ces paragraphes suggèrent diverses façons d'incorporer cette dernière à une aventure.

Une rencontre déterminée par les dés pourra prendre une session de jeu entière si les joueurs le désirent et se montrent inspirés.

Le chapitre intitulé Digest de Melniboné donne des caractéristiques correspondant à la majeure partie de ces rencontres. Ajustez-les de façon à les adapter aux capacités des aventuriers.

En Imrryr

Empereur Seul

Sadric se déplace sans ses esclaves, ses gardes, et sans ses courtisans serviles. Il désire peut-être pleurer sa défunte femme ou espionner ses citoyens avec malveillance. Rongée par la maladie, mourante, sa silhouette cadavérique, sans peur, et boitillante se rend en tout lieu.

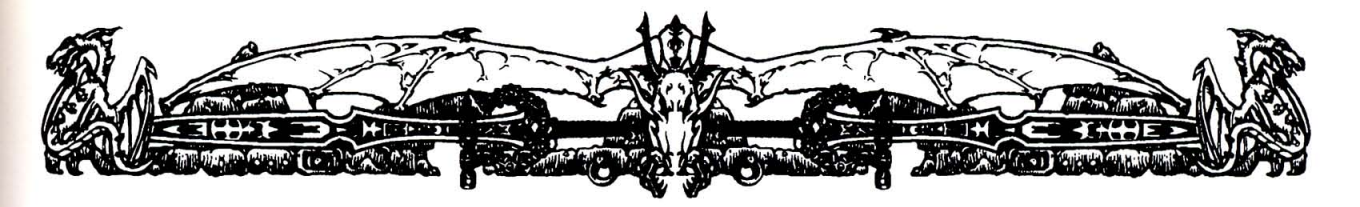
Empereur et sa Suite

Quand l'Empereur passe en tenue d'apparat, tous doivent s'agenouiller, bêtes comprises. Des cloches et des harpes carillonnantes résonnent devant lui, des gardes vêtus de manteaux jaunes claquant au vent défilent en avant et en arrière de sa personne. Des bijoux miroitent au soleil.

Des élémentaires accompagnent la cavalcade, ils sont invisibles mais peuvent être perçus sous la forme d'ondes de puissance en mouvement qui parcourent tous les cheveux d'un frisson.

Rencontres en Imrryr

1D100	*Rencontre*
01	Empereur seul
02	Empereur et sa suite
03-05	Prêtre
06-15	Noble
16-20	Sorcier
21-25	Erudit
26-27	Conspirateur
28-30	Esthète
31-35	Garde Impériale
36-40	Garde Silencieuse
41-45	Garde des Aigles
46-60	Groupe d'esclaves
61-75	Esclave seul
76-78	Etranger
79-80	Exécution
81-85	Démon
86-90	Elémentaire
91-95	Magie
96-99	Merveille
00	Rencontre spéciale



Prêtre

Un être dont l'existence n'a aucun sens depuis que les Seigneurs du Chaos ont supprimé toutes leurs bénédictions cinq cents ans plus tôt. Il a les yeux hagards et, les joues creuses, il est en proie au désespoir et drapé d'atours en lambeaux, ou bien c'est un esthète austère, profond, et habillé d'une toge jaune. Le prêtre cherche à opposer sa vision du monde à celle des aventuriers ou contemple leur religion dérisoire avec un sourire méprisant. Il a peut-être une tâche à accomplir (cueillir des herbes, aller emprunter un livre ou une babiole à un ami) mais, trop raffiné pour s'y consacrer, il la confie soudainement à l'humain le plus proche.

Noble

Chevauchant une monture démoniaque, étendu sur une chaise à porteurs tirée par des esclaves drogués, ou bien un groupe de nobles déambulant et chuchotant entre eux. Il pourra s'agir de nobles melnibonéens issus de la saga d'Elric, tels Yyrkoon, ou Dyvim Slorm. Deux jeunes melnibonéens blasés pourraient faire jouer le rôle de pions dans un pari aux aventuriers. Un noble particulièrement sensible pourrait s'évanouir sous le choc d'avoir été directement interpellé par les personnages-joueurs, ordonner leur arrestation immédiate, ou se contenter de leur adresser un air et une moue méprisants.

Sorcier

Les sorciers sont plus langoureux et moins intéressés que leurs congénères melnibonéens. Les conspirations des sorciers sont généralement bien préparées, ingénieuses, et conçues de sorte à donner un résultat convenablement esthétique. Les aventuriers peuvent surgir à tout moment et manquer de saisir la signification des événements en cours. Un sorcier pourra confier à un amant, à un rival, ou à une tierce personne ignorant tout de sa livraison, des tâches visant à découvrir et à remettre quelque chose : la solution d'une énigme, d'un poème crypté, d'un démon (lié ou non, ou en train d'être congédié), d'une fleur carnivore ou de tout autre objet outrancier.

Erudit

Un étudiant en littérature assidu, doté de grands livres tachés d'encre et d'un regard perdu dans ses rêves. Imrryr la décadente méprise les érudits, car ceux qui sont vraiment talentueux choisissent d'étudier la magie et non l'histoire. A l'instar des sorciers, les érudits peuvent envoyer les personnages-joueurs en quête d'un traité rare, mais ils ne possèdent généralement pas la connaissance du monde desdits sorciers. A Melniboné, une telle naïveté peut entraîner la mort de l'investigateur, ou tout au moins celle de ses employés.

Conspirateur

Les aventuriers pourraient se retrouver mêlés à quelque complot fomenté par les factions qui se créent lorsque Elric l'indifférent accède au Trône de Rubis. Chacune d'elles sera dirigée par l'un des nobles mentionnés dans la saga d'Elric. L'une d'elles confiera peut-être la tâche de mettre à jour un chef rival anonyme aux PJ.

Esthète

Ces gens surpassent les prêtres du Chaos eux-mêmes dans leur recherche d'une expérience pure. A Melniboné, le plaisir conscient englobe non seulement les satisfactions ordinaires et les arts des esclaves que sont la peinture, la sculpture, et l'architecture, mais également les manières personnelles, la grâce, et les attitudes esthétiques ; souvent les émotions que les foules obtiennent par procuration en contemplant l'extase et la douleur d'autrui viennent s'y ajouter. Un esthète souhaite peut-être faire participer les personnages-joueurs à ses expériences en matière de sculpture des corps vivants ; ces derniers doivent alors le persuader qu'ils constituent un matériau inadéquat. Un autre esthète désire peut-être voir un aventurier marchand lui fournir un ingrédient particulier ou un esclave alimenter un appétit saturé. Les aventuriers s'avèrent peut-être assez maniérés pour qu'un esthète les invite à contempler sa collection, quelle qu'elle soit. L'esthète suprême d'Imrryr est probablement le Docteur Jest.

Garde Impériale

Ses membres portent des pèlerines et des kilts jaunes, des sandales, des cuirasses, des heaumes, et des épées courtes. Malgré leur nom altier, les Gardes Impériaux forment la garnison ordinaire d'Imrryr. Il s'agit principalement de soldats d'infanterie et d'un ou deux escadrons de cavalerie. Ils patrouillent les remparts et les rues de la cité, et font office de soldats ou de policiers lorsque la situation l'exige. Aux jours anciens, les légions regroupées de la Garde Impériale sillonnaient de nombreux mondes et non celui-ci uniquement. A présent, ces troupes se composent essentiellement de sang-mêlé, mais leurs officiers sont toujours des membres mineurs de la noblesse melnibonéenne. Leurs rivaux de longue date sont les hommes de la Garde des Aigles. Une ruse intelligente consiste à monter les Impériaux contre les Aigles.

Garde des Aigles

Elle patrouille le port et le palais mais s'intéresse peu aux événements survenant en Imrryr si l'Empereur n'est pas menacé. Une unité d'élite appelée les Aigles Chevaliers tient le rôle de garde personnelle de l'Empereur. Tous les membres de la Garde des Aigles portent des capes de plumes blanches pardessus leur armure, mais celles des Aigles Chevaliers sont les seules à posséder le pouvoir de voler ; ces hommes s'élèvent sur de courtes distances en battant brièvement des «ailes» de ladite cape. La Garde des Aigles néglige le menu fretin représenté par les personnages, laissant l'inférieure Garde Impériale se charger de leur arrestation. Ils ordonneront aux aventuriers de rester où ils sont au lieu de les appréhender, mais la Garde Impériale met parfois du temps à réagir. Les membres de la Garde des Aigles sont tous des Melnibonéens de plein droit.

Garde Silencieuse

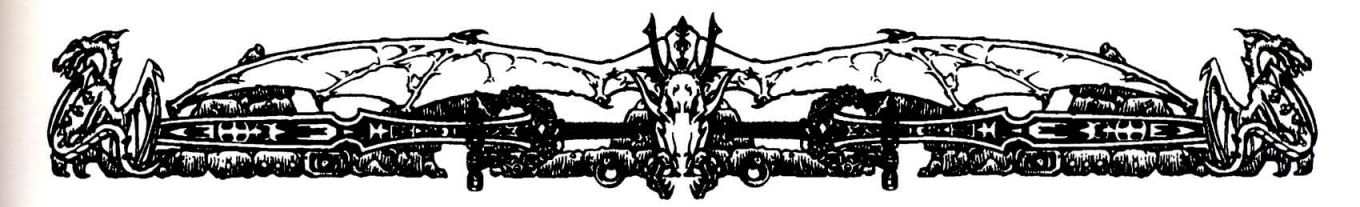
Ces archers eunuques constituent des troupes d'élite qui ne quittent jamais le Palais si l'Empereur ne leur en donne pas l'ordre. Rendus muets et castrés, ces esclaves de demi-caste servent avec loyauté afin de gagner les drogues dont ils sont avides. Un Garde Silencieux solitaire pourrait errer en Imrryr, pleurant sa virilité perdue, appliquant un décret de Sadric, ou poursuivant quelque autre but plus sinistre.

Groupe d'Esclaves

Cconduit au port ou dans une rue pour la réparer, et surveillé par un sang-mêlé ne rendant de comptes qu'aux seuls Melnibonéens. Les cadavres des esclaves ne sont pas enterrés mais balancés dans le port où ils flottent brièvement avant d'être engloutis par les petits serpents semblables à des anguilles de l'endroit, les animaux domestiques de nobles puissants. Parfois, la marée fait surgir un banc d'humains décédés près d'un vaisseau entrant au port. Les drogues qui contentent les esclaves sapent également leur volonté et leur intellect, aussi n'y prennent-ils pas garde.

Esclave Seul

Faisant une commission pour son maître, cet esclave jette un regard méprisant aux aventuriers ou les ignore totalement car il les considère comme des êtres inférieurs. Ou bien il fuit, auquel cas il implore l'aide de ces derniers. Le même esclave pourrait se moquer des personnages-joueurs aujourd'hui, et leur demander de le secourir demain. Il s'agit généralement d'un sang-mêlé d'élite, ceux-ci étant les seuls à maîtriser l'effet débilitant des drogues à esclave de Melniboné.



Etranger

Un érudit disposant de l'autorisation spéciale d'entrer en Imrryr pour y rechercher une sagesse ésotérique. Au port, ce sera un marchand, un marin, un négociant, un explorateur, ou un trafiquant de drogue aux yeux caves et aux mains nerveuses.

Cet étranger est peut-être à la recherche d'un protecteur, de préférence melnibonéen quoiqu'un aventurier fortuné puisse lui convenir... «Ai-je oui ou non un marché à vous proposer ?!»

Exécution

Un esclave récalcitrant ou un étranger ayant enfreint l'Edit Portuaire. Les exécutions melnibonéennes ne sont jamais aussi simples que la pendaison ou le bûcher, se révélant plutôt sadiques, inventives, spectaculaires, et longues.

Démon

Des démons majeurs et mineurs s'affairent dans toute la cité pour remplir les diverses tâches que leurs maîtres leur ont assignées. Ou bien ils sont liés à des objets splendides et ordinaires tout à la fois, détenus avec amour au sein du trésor d'un noble, ou égarés dans un recoin sombre.

Les personnages ne peuvent jamais avoir la certitude que des objets, des animaux, ou des esclaves ne sont pas en fait un déguisement cachant une puissance sinistre et susceptible de leur nuire s'ils la provoquent ou si leur maître l'ordonne. A l'instar des esclaves, les démons pourraient faire appel aux aventuriers pour leur demander de les aider à quitter Melniboné.

Ils feignent alors la soumission jusqu'à s'être suffisamment éloigné de l'Ile aux Dragons, moment où ils prévoient de renverser leur nouveau maître.

Elémentaire

Les élémentaires oeuvrent dans la cité de façon semblable à celle des démons. Des sources d'eau pure surgissent de l'océan en bouillonnant. Un jardin fleurit bien qu'il soit enraciné dans de la pierre solide.

Les PJ sont engagés afin de participer au lancement d'un appareil à l'évidence non-aérodynamique, conçu par un fou excentrique et s'élevant en portant sur les ailes de l'air. Un petit enfant construit des châteaux de sable complexes sur le rivage sans jamais bouger le moindre doigt.

Magie

Un groupe, ou une personne seule, volant dans les airs où il est maintenu par des élémentaires, ou bien propulsé hors de la fenêtre d'une tour par une explosion magique. Les aventuriers se retrouvent impliqués dans un duel magique ou sont à la recherche d'un ingrédient spécial pour réaliser un sort ou une potion.

Merveille

En Imrryr, les merveilles sont monnaie courante. Il s'agit ici d'un spectacle à laisser un humain bouche bée, mais susceptible de tirer un simple bâillement poli à un imrryrien. Exemples : une chute d'eau surgissant du plein air, un vol d'oiseaux de cristal, un blizzard de pétales à la douce senteur, un bâtiment chantant, la conjuration de miroirs vert émeraude, ou une grande frégate melnibonéenne dorée se glissant entre les tours d'Imrryr.

Rencontre Spéciale

La visite d'un Seigneur Elémentaire, d'un Seigneur des Bêtes, ou d'une puissance chaotique mineure comme un démon que le convocateur n'a pas réussi à lier mais qui accepte de partir sans causer de torts après avoir exploré la cité ; des dragons volant en formation dans les airs ; un dragon atterrissant près des personnages-joueurs ou même sur eux ; une manifestation d'outre-plan du Champion Eternel ; deux frégates melnibonéennes se livrant un véritable combat dans le port pour distraire l'Empereur.

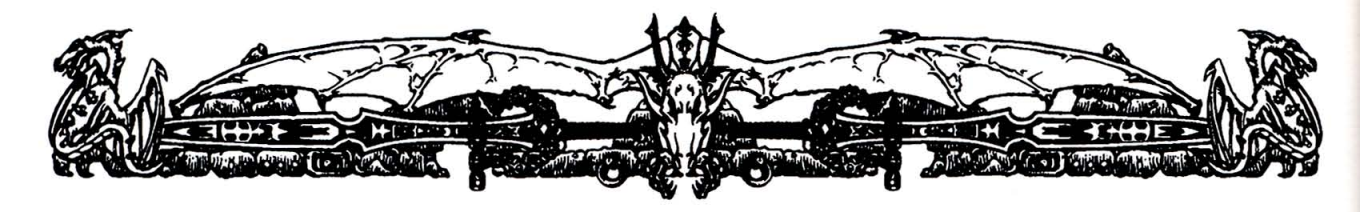
Sur l'Ile

Noble(s)

Très rares. Ils sont peut-être sortis pour mener un complot particulièrement compliqué, ou pour pique-niquer dans le plus pur style des anciens, les noceurs drogués et indolents se prélassant sous leur tente au beau milieu des restes de leur repas ; le rendez-vous d'amoureux tendrement enlacés, ou une crise de mépris de soi ultime, ces deux derniers cas provoquant du ressentiment à l'égard de l'intrusion des aventuriers.

Rencontres Insulaires

1D100	*Rencontre*
01-05	Noble(s)
06-35	Esclaves
36-37	Sorcier
38-40	Etrangers
41-50	Créature
51-55	Démon
56-65	Elémentaire
66-67	Fantôme
68-77	Ruine
78-89	Climat
90-94	Magie
95-98	Merveille
99	Autre plan
00	Rencontre spéciale



Esclaves

Envoyés, à certaines périodes de l'année, cueillir des plantes et des champignons, des fleurs sauvages, ou des animaux d'où les drogues sont tirées. Surveillés par un sang-mêlé, ou à l'occasion par leur maître.

Sorcier

Solitaire, ou entouré d'un groupe d'amis et d'esclaves, sorti observer une rare conjonction d'étoiles, de mondes, ou de plans, ou pour apaiser un Seigneur du Chaos, un Seigneur des Bêtes, ou un Seigneur Elémentaire d'une façon trop spéciale pour pouvoir la réaliser dans la cité.

Ce sorcier doit peut-être cueillir une herbe dans des conditions particulières, qu'il convient d'observer avec précision, et dont il est impossible de confier la réalisation à des esclaves. (Des circonstances si bizarres, ou un sorcier si paranoïaque ne saurait présager rien de bon pour les PJ.)

Etrangers

Pour quelle raison des étrangers pourraient-ils bien errer dans l'Ile aux Dragons ? Consultez «Le Guide du Visiteur de Melniboné» pour y trouver quelques indices.

Par ailleurs, ils pourraient rechercher l'un des nombreux trésors censés être dissimulés dans l'île, tel le prisme qui transforme la lumière lunaire en argent près du Lac de Lune.

Il pourrait s'agir d'espions, d'explorateurs, de touristes, de chercheurs, ou d'autres aventuriers en quête de sensations fortes en ce lieu de fantômes et de mystères.

Créature

Un ou plusieurs animaux naturels de Melniboné, altérés par les caprices chaotiques de l'île : un troupeau composé de cerfs blancs comme le lait, de splendides poulinières noir de charbon, et de poulains argentés ; une famille de loutres dont la fourrure est tachetée des précieux joyaux issus de la salle aux trésors souterraine oubliée qui constituent les collines boisées où elles résident ; un sanglier sauvage entraînant ses chasseurs dans une longue chasse avant d'être enfermé dans une tour en ruine.

Démon

Les personnages-joueurs pourraient sauver des esclaves ou un groupe de pique-niqueurs des griffes d'un démon, voire défendre leur propre vie contre ce dernier. Cette créature pourrait agir sans avoir été provoquée ou sur les ordres d'un ennemi, lequel l'aura envoyé à l'assaut des PJ ou des autres personnes.

L'honneur exige d'user de représailles. Un démon du Savoir se livre à des attaques verbales, invectivant violemment l'apparence, les capacités, l'intelligence et la légitimité des aventuriers.

Elémentaire

Les élémentaires semblent surtout rechercher la solitude ; ils sont rarement pourvus de traits distinctifs et dénués de lien. Un groupe d'élémentaires de l'air a été convoqué pour modifier le climat ; des élémentaires de l'eau rient tout bas dans les sources qu'ils ont créées. Les personnages-joueurs ne les rencontreront probablement pas vraiment, mais leur présence invisible ajoute du piment à n'importe quelle scène.

Fantôme

Il hante cette terre car il l'a quittée sans avoir accompli une tâche particulière. Cet esprit pourrait remonter à des temps immémoriaux ou avoir été conçu la veille. Il demande aux aventuriers d'achever la tâche par lui commencée, sinon ils devront affronter sa vengeance surnaturelle. Cette mission pourrait s'avérer simple ou impossible, et les dangers concomitants mortels ou légers.

Elle pourrait consister à faire part de l'amour de l'ombre attardée en ce monde à une femme décédée depuis un millier d'années, à recueillir les os du spectre en un autre lieu, à supprimer son assassin ou les descendants de ce dernier, ou à projeter 20 âmes vivantes du haut de la plus haute flèche architecturale d'Imrryr.

Ruine

Une tour croulante, étouffée par les mauvaises herbes, abandonnée à l'emprise du temps et de la croissance dévorante des plantes. Peut-être un escalier conduit-il vers le haut ou vers le bas, un grimoire attend-il d'être découvert et un fantôme ou démon d'être délivré. Peut-être s'agit-il d'une folie conçue de façon à paraître antique pour satisfaire aux caprices de son bâtisseur, de sorte que les PJ, pensant mener une exploration sans danger, tombent sur une maison de campagne bien agencée et sur son propriétaire mécontent.

Climat

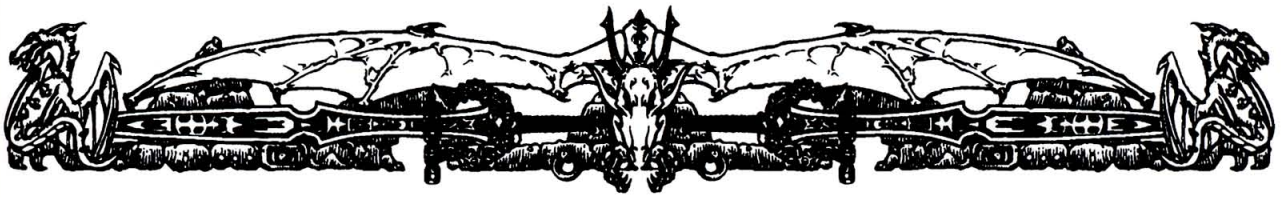
Un changement de climat spectaculaire, lequel passe au brouillard, au blizzard, à une chaleur excessive, à une bruine, à un vent hivernal lourd de glace, ou à une pluie de truites ou de chaussures.

Magie

Un mirage miroitant, une racine de mandragore, un danger dissimulé par une illusion, les effets d'un sort en cours sur la surface ou la stabilité de la terre, ou encore un mystère végétal qui étrangle lentement les arbres.

Merveille

Un lac sans fond, un animal doté d'un attribut humain comme des mains, des yeux, ou une voix, un objet incongru tel un pont dressé au beau milieu d'un champ, ou un bloc de glace qui ne fond jamais. Il pourrait s'agir là de l'objet de la quête d'un aventurier.



Autre Plan

Les anciennes lignes marquant le tracé de routes melnibonéennes antiques ont conduit le voyageur sur un autre plan, à moins qu'il n'est amené une partie de ce dernier sur l'Ile aux Dragons.

Cet autre plan s'efface après une courte période, à moins qu'un personnage-joueur n'obtienne une maladresse à son jet de Chance et ne se retrouve ainsi captif permanent de l'endroit, infortuné jouet du Destin.

Rencontre Spéciale

La visite d'un Seigneur des Bêtes ou Elémentaire produit des effets différents dans la campagne. Les aventuriers pourraient tomber sur un lieu où ces présences se manifestent, une clairière festonnée de rubans d'abeilles et de lucioles ou empreinte d'une lente énergie végétative ou reptilienne. Sans le vouloir, ils pourraient provoquer la colère d'une puissance en tuant une bête ou un serviteur aimés, et être contraints d'accomplir une corvée ou d'accepter un fardeau ou une malédiction pour l'apaiser.

Digest de Melniboné

Nous vous proposons ici les descriptifs groupés et individuels des habitants de Melniboné. Vous pouvez les utiliser conjointement aux tables des rencontres.

Les maîtres de jeu trouveront ce chapitre utile à la création spontanée de mini-aventures et de rencontres éphémères ; ils s'en serviront également de point référence pour les scénarios contenus dans ce livre.

Ces descriptifs comprennent peu de démons, car il n'en est pas beaucoup de liés dans la Melniboné contemporaine. Les démons existant sont liés à des artefacts antiques que les maisons nobles se transmettent de génération en génération. Dans certains cas, les démons ont depuis longtemps trépassé, perdu la raison, ou cessé d'opérer.

Les élémentaires ne sont pas souvent liés non plus, étant plutôt convoqués en fonction des besoins. Ces convocations durent à peine un round, du fait des pactes anciennement conclus entre les Seigneurs Elémentaires et le peuple de Melniboné.

Soldats et Guerriers

Il existe de nombreux guerriers melnibonéens de valeur et de castes différentes. Nous vous présentons cinq ordres martiaux en ces pages. La Garde des Aigles veille sur Imrryr, et l'élite des Aigles Chevaliers garde les endroits les plus sacrés de la cité

La Garde Impériale forme le gros des troupes ordinaires, et la Garde Silencieuse lui apporte son soutien sur le champ de bataille. Les Lanciers d'Imrryr constituent une unité de cavalerie rattachée à la Garde Impériale.

La Garde des Aigles

A l'origine, la Garde des Aigles a été créée pour s'assurer que la Loi de Dame Fileet serait respectée : nul être de lignée melnibonéenne ne devra jamais tuer d'oiseaux. Au fil du temps, la Garde des Aigles a évolué pour remplir un rôle beaucoup plus policier au sens large du terme.

Ses membres ont un grade supérieur à tous ceux de la Garde Impériale, mais leur autorité ne s'étend pas hors des murs d'Imrryr. Les guerriers de la Garde des Aigles portent tous des heaumes ornés d'un cimier et de longues capes recouvertes de plumes.

Modificateur aux Dégâts : +1D4.

Armes : *Lance Longue* 100 %, dégâts 1D10+1+1D4 ; *Epée Large* 90 %, dégâts 1D8+1+1D4 ; *Dague* 75 %, dégâts 1D4+2+1D4

Armure : 1D8+3 (heaume porté), Demi-plaques melnibonéennes

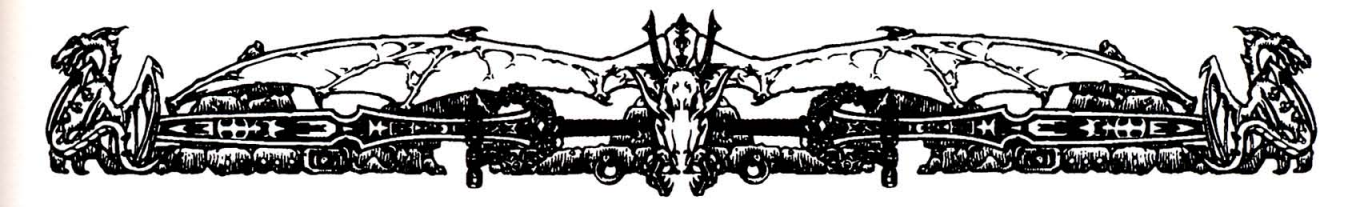
Sorts : Ailes de Lassa (4), Armure Infernale (1-4), Convoquer un Elémentaire (1), Flamme Infernale Acérée (1-4), Liens Indestructibles (3), Souplesse de Xiombarg (1-4), Vitesse de Vezhan (1-3).

Compétences : Chercher 75 %, Déplacement Silencieux 80 %, Ecouter 70 %, Esquive 85 %, Langue Commune 70 %, Melnibonéen 100 %, Pister 65 %, Vue de Sorcière 50 %.

	FOR	CON	TAI	DEX	POU	PV
UN	15	12	12	12	25	12
DEUX	12	18	13	13	24	16
TROIS	13	17	12	19	17	15
QUATRE	11	10	15	12	24	13
CINQ	12	14	16	20	23	15
SIX	12	15	13	15	22	14
SEPT	18	14	12	16	24	13
HUIT	15	16	12	16	22	14

Les Aigles Chevaliers

Guerriers d'exception, commandants d'ordres militaires inférieurs, et gardes du corps personnels de l'Empereur. Ils re-



vêtent des capes longues recouvertes de plumes d'aigle blanches. Des élémentaires de l'air ont été liés à ces capes, permettant aux chevaliers de voleter et de planer sur de courtes distances.

Modificateur aux Dégâts : +1D6.

Armes : *Lance Longue* 120 %, dégâts 1D10+1+1D6 ; *Epée Large* 100 %, dégâts 1D8+1+1D6 ; *Dague* 90 %, dégâts 1D4+2+1D4

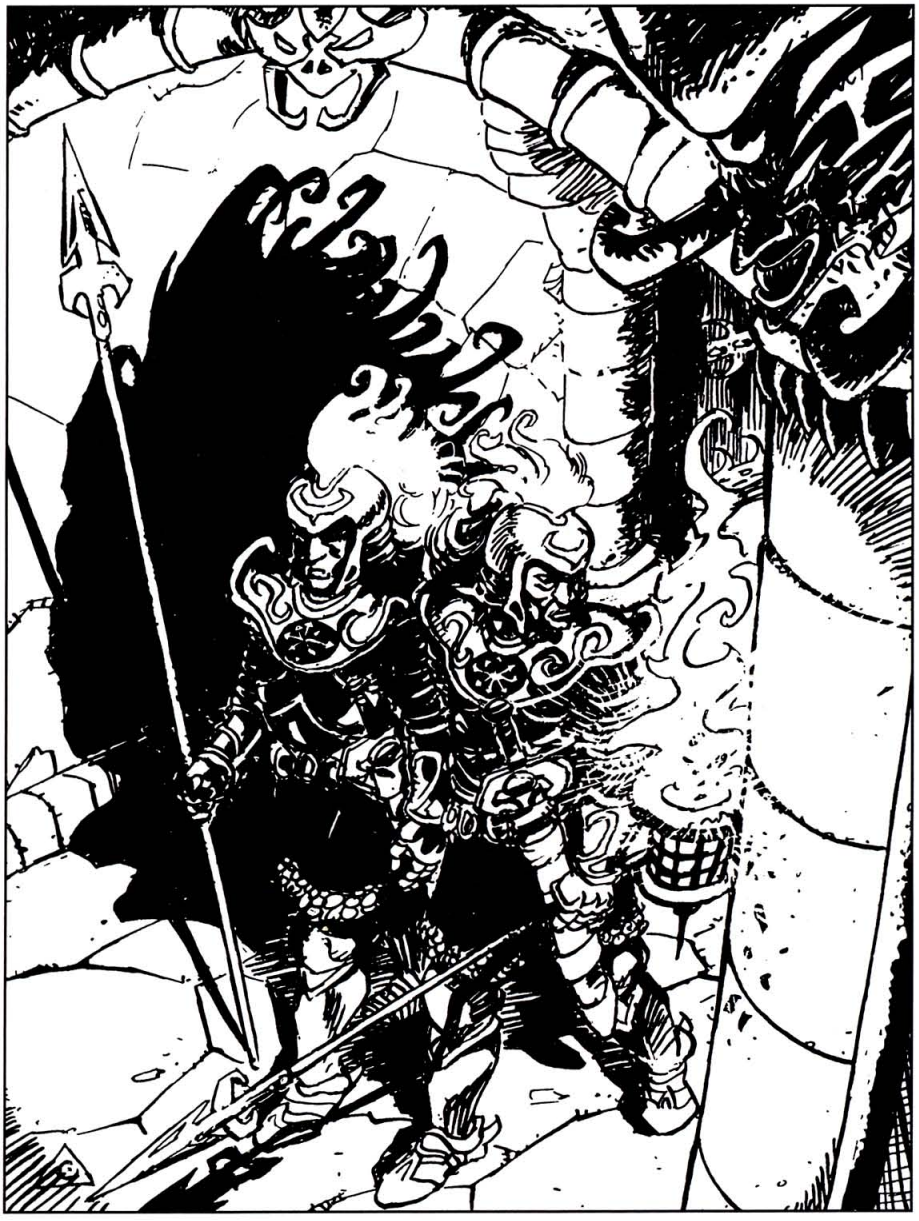
Armure : 1D8+3 (heaume porté), Demi-plaques melnibonéennes.

Sorts : Abrogation de la Magie (1-4), Ailes de Lassa (4), Armure Infernale (1-4), Convoquer un Elémentaire (1), Rasoir Infernal (1-4), Souplesse de Xiombarg (1-4), Vitesse de Vezhan (1-3).

Démons et Elémentaires : Elémentaire de l'air lié à leur cape.

Compétences : Chercher 100 %, Ecouter 85 %, Esquive 90 %, Langue Commune 75 %, Melnibonéen 100 %, Pister 90 %, Sagacité 60 %, Sauter 90 %, Vue de Sorcière 50 %.

	FOR	CON	TAI	DEX	POU	PV
UN	18	14	15	15	16	15
DEUX	16	14	17	12	20	16
TROIS	14	13	20	14	21	17
QUATRE	20	15	13	13	24	14
CINQ	14	18	19	11	19	19
SIX	20	11	14	17	18	13
SEPT	15	18	18	11	21	18
HUIT	14	16	19	12	27	18



La Garde Impériale

Ces guerriers vêtus de jaune forment les forces armées principales de Melniboné.

Ils patrouillent les remparts de la cité et protègent Imrryr contre les assauts des nations humaines bassement jalouses.

En des temps reculés, leurs légions immenses parcouraient le monde.

Aujourd'hui encore, il leur arrive de monter à bord des frégates melnibonéennes pour de nouveau repousser une faible attaque humaine.

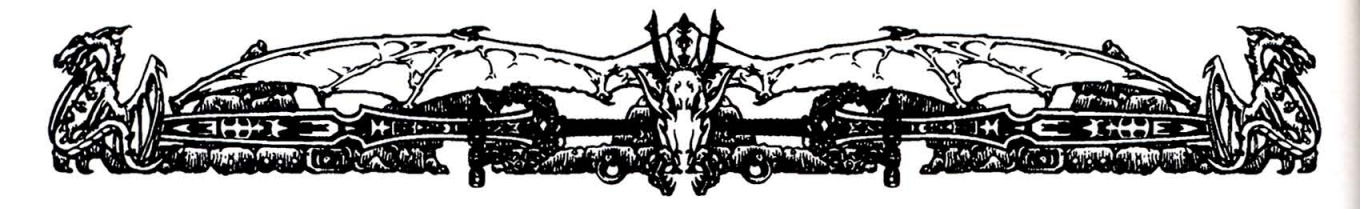
Modificateur aux Dégâts : +1D4.

Armes : *Hache d'Armes (MD)* 80 %, dégâts 1D8+2+1D4 ; *Hache d'Armes (MG)* 80 %, dégâts 1D8+2+1D4 ; *Epée Courte* 75 %, dégâts 1D6+1+1D4 ; *Dague* 70 %, dégâts 1D4+2+1D4

Armure : 1D8+3 (heaume porté), Demi-plaques melnibonéennes.

Sorts : Armure Infernale (1-4), Confusion (1), Cornes de Hionhurn (1-3), Liens Indestructibles (3), Sauvegarde (3), Soins (2), Souplesse de Xiombarg (1-3), Tendon de Mabelode (1-3), Vitesse de Vezhan (1-3), Vue de Démon (1).

Compétences : Chercher 70 %, Ecouter 70 %, Equitation 60 %, Esquive 75 %, Langue Commune 50 %, Melnibonéen 100 %, Navigation 75 %, Pister 50 %, Vue de Sorcière 30 %.



	FOR	CON	TAI	DEX	POU	PV
UN	13	13	12	14	23	13
DEUX	18	9	14	20	22	12
TROIS	11	14	14	16	16	14
QUATRE	13	11	13	9	21	12
CINQ	17	17	14	11	19	16
SIX	15	16	15	15	20	16
SEPT	15	16	13	16	26	15
HUIT	13	16	13	18	17	15

Les Lanciers d'Imrryr

Les Lanciers d'Imrryr composent un célèbre régiment de cavalerie caserné dans la cité. Ils s'occupent de la sécurité de l'île, frappant plus vite et plus loin que l'infanterie.

Ils font partie de la Garde Impériale et portent donc une cape jaune et un plumet ambré. Leurs chevaux sont caparaçonnés d'or et de jaune safran.

Modificateur aux Dégâts : +1D4.

Armes : *Lance de Cavalerie* 90 %, dégâts 1D8+1+3D6 ; *Petit Bouclier* 85 %, dégâts R+1D3+1D4, 20 points de structure ; *Epée Large* 80 %, dégâts 1D8+1+1D4

Armure : 1D8+3 (heaume porté), Demi-plaques melnibonéennes.

Sorts : Armure Infernale (1-4), Confusion (1), Flamme Infernale Acérée (1-4), Lever de Lune (1), Rasoir Infernal (1-4), Rempart Infernal (1-4), Soins (2), Tendon de Mabelode (1-3), Vitesse de Vezhan (1-3), Vue de Démon (1).

Compétences : Chercher 75 %, Equitation 90 %, Esquive 60 %, Langue Commune 50 %, Melnibonéen 100 %, Monde Naturel 40 %, Pister 65 %, Sauter 50 %, Vue de Sorcière 30 %.

	FOR	CON	TAI	DEX	POU	PV
UN	17	18	11	9	23	15
DEUX	18	14	13	15	28	14
TROIS	12	9	18	13	26	14
QUATRE	12	12	15	16	14	14
CINQ	16	19	15	15	25	17
SIX	14	10	18	13	22	14
SEPT	16	11	16	10	18	14
HUIT	15	17	13	11	23	15

La Garde Silencieuse

Il s'agit d'archers eunuques issus de la population des esclaves d'élite à demi melnibonéens. On leur a coupé la langue. Ce sont les meilleurs archers de tout Melniboné et ils manient l'arc en os avec une précision fatale.

Modificateur aux Dégâts : +1D4.

Armes : *Arc en Os de Melniboné* 100 %, dégâts 2D6+1+1D2 ; *Epée Courte* 65 %, dégâts 1D6+1+1D4 ; *Dague* 55 %, dégâts 1D4+2+1D4

Armure : 1D6-1 (sans heaume), Cuir.

Sorts : Armure Infernale (1-4), Flamme Infernale Acérée (1-4), Lever de Lune (1), Réparer (3), Soins (2), Souplesse de Xiombarg (1-3), Vue de Démon (1).

Compétences : Artisanat (Empennage) 70 %, Chercher 100 %, Comprendre la Langue Commune 75 %, Comprendre le Melnibonéen 75 %, Déplacement Silencieux 80 %, Esquive 70 %.

	FOR	CON	TAI	DEX	POU	PV
UN	12	17	13	20	16	15
DEUX	15	15	14	19	13	15
TROIS	17	20	8	20	18	14
QUATRE	13	20	16	20	17	18
CINQ	14	19	12	20	19	16
SIX	13	20	13	16	14	17
SEPT	11	15	15	17	15	15
HUIT	17	20	12	18	18	16

Les Princes-Dragons

Le titre de Prince-Dragon est conféré aux guerriers nobles de Melniboné qui chevauchent les dragons, événement de plus en plus rare de nos jours. Ils pourront suivre une préparation et une formation longues de plusieurs années pour ne monter qu'une ou deux fois sur un dragon dans leur existence.

Les Princes-Dragons sont les plus nobles de tous les nobles, évoluent dans les hautes sphères de la société melnibonéenne, et disposent invariablement d'une richesse et d'une puissance excédant les rêves de la plupart des humains. Leurs effectifs ont depuis longtemps subi de larges diminutions.

Princes-Dragons

Même s'ils se trouvent sans leur monture, les Princes-Dragons forment une unité militaire qu'il convient de craindre.

Leurs troupes sont les plus habiles de tout Melniboné. Ils s'habillent d'armures d'écailles et de heaumes luisants, ces derniers étant en forme de dragon.

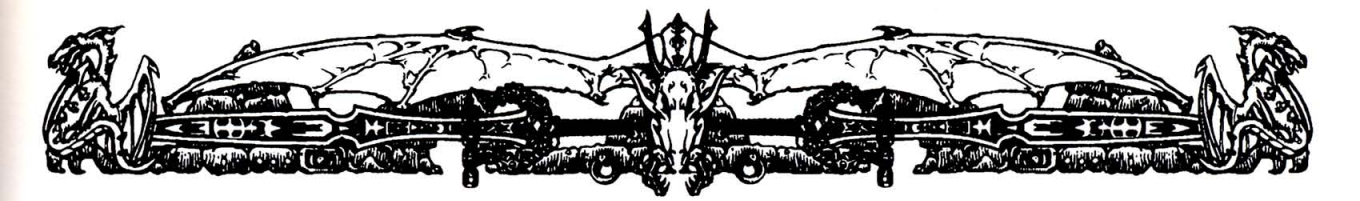
Modificateur aux Dégâts : +1D4.

Armes : *Epée Longue* 130 %, dégâts 2D8+1D4 ; *Epée Large* 120 %, dégâts 1D8+1+1D4 ; *Bouclier Entier* 120 %, dégâts R+1D4+1D4, 22 points de structure

Armure : 1D10+6 (heaume porté), Plaques melnibonéennes.

Sorts : Abrogation de la Magie (1-4), Ailes de Lassa (4), Ame de Chardros (1-3), Armure Infernale (1-4), Brasero du Pouvoir (4), Chaîne de l'Existence (4), Confusion (1), Convoquer un Démon (1), Convoquer un Elémentaire (1), Cornes de Hionhurn (1-3), Don de Grome (4), Flammes de Kakatal (4), Générosité de Straasha (4), Lever de Lune (1), Minuit (1), Rasoir Infernal (1-4), Réfutation (1-4), Rempart Infernal (1-4), Sagesse de Slortar (1-3), Soins (2), Souplesse de Xiombarg (1-3), Tendon de Mabelode (1-3), Visage d'Arioch (1-3), Vitesse de Vezhan (1-3), Vue de Démon (1).

Compétences : Art (Manières Courtoises) 85 %, Chant des Dragons 95 %, Chercher 85 %, Equitation Dragon 150 %, Esquive 75 %, Langue Commune 70 %, Melnibonéen 125 %, Million de Sphères 10 %, Orientation 80 %, Vue de Sorcière 60 %.



	FOR	CON	TAI	DEX	POU	PV
UN	15	11	12	14	24	12
DEUX	15	16	17	13	29	17
TROIS	14	10	12	15	25	11
QUATRE	16	13	16	14	31	15
CINQ	17	12	14	16	26	13
SIX	17	13	15	17	24	14
SEPT	17	15	14	17	25	15
HUIT	16	13	15	18	30	14

Prince-Dragon et sa Suite

Ce seigneur melnibonéen au port altier est vêtu de l'armure d'écailles de fer chatoyante propre à sa condition et parcourt les rues d'Imrryr en compagnie de ses esclaves.

L'un d'eux le protège du soleil en tenant un parasol en soie, un autre déclame ses louanges sans jamais s'interrompre, certains, plus nombreux, marchent derrière lui, tenant sa longue cape afin qu'elle ne traîne pas au sol.

Un enfant esclave d'élite digne de confiance porte l'aiguillon ornemental de son maître, au cas où ce dernier en aurait besoin.

Tous sont habillés de riches vêtements aux couleurs fleur de pêcher, cornaline, rouge porto, et aigue-marine. Les aventuriers qui s'attardent dans le voisinage du Seigneur se voient intimer l'ordre de partir, leur terne apparence offensant les sensibilités esthétiques de sa seigneurie.

FOR 14 CON 15 TAI 17 INT 22 POU 25
DEX 17 APP 23

Points de Vie : 16

Modificateur aux Dégâts : +1D4.

Armes : *Epée Longue* 112 %, dégâts 2D8+1D4 ; *Aiguillon* 104 %, dégâts 1D4+1D4

Armure : 1D10+6 (heaume porté), Plaques melnibonéennes

Sorts : Abrogation de la Magie (1-4), Ailes de Lassa (4), Ame de Chardros (1-3), Armure Infernale (1-4), Confusion (1), Convoquer un Elémentaire (1), Cornes de Hionhurn (1-3), Don de Grome (4), Flammes de Kakatal (4), Générosité de Straasha (4), Lever de Lune (1), Liens Indestructibles (3), Minuit (1), Ouïe de Démon (1), Plasticité de Balo (1-3), Rasoir Infernal (1-4), Réfutation (1-4), Sagesse de Slortar (1-3), Sauvegarde (3), Soins (2), Souplesse de Xiombarg (1-3), Tendon de Mabelode (1-3), Visage d'Arioch (1-3), Vitesse de Vezhan (1-3), Vue de Démon (1).

Compétences : Chant des Dragons 91 %, Chercher 82 %, Equitation Dragon 144 %, Esquive 63 %, Langue Commune 55 %, Melnibonéen 100 %, Million de Sphères 11 %, Orientation 82 %, Vue de Sorcière 58 %.

Princesse-Dragon Anxieuse

Cette Princesse-Dragon à la beauté sculpturale a de longs cheveux noir corbeau veinés d'argent, lesquels lui tombent en travers de son armure laquée de rouge.

Un esclave l'accompagne en veillant sur une cassette en ivoire pleine de charbons ardents. Un oeuf opalescent grand comme la tête d'un homme est niché au coeur des braises.

C'est un oeuf de dragon sur le point d'éclore. La princesse consacre tout son temps à en prendre soin et ne le laisse jamais échapper à son regard.

Des drogues puissantes la maintiennent éveillée et ses yeux indigos brûlent fiévreusement sous la tension. Si l'oeuf éclôt, elle se fera extatique. Si un malheur devait survenir à cet oeuf ou au dragonnet, elle entrerait d'abord dans une rage terrible, puis sombrerait dans une mélancolie douloureuse et suicidaire.

FOR 16 CON 13 TAI 17 INT 25 POU 24
DEX 13 APP 21

Points de Vie : 15

Modificateur aux Dégâts : +1D6

Armes : *Epée Longue* 137 %, dégâts 2D8+1D6 ; *Dague* 73 %, dégâts 1D4+2+1D6

Armure : 1D10+6 (heaume porté), Plaques melnibonéennes.

Sorts : Abrogation de la Magie (1-4), Ame de Chardros (1-3), Armure Infernale (1-4), Cornes de Hionhurn (1-3), Fixer (1), Lever de Lune (1), Minuit (1), Plasticité de Balo (1-3), Rasoir Infernal (1-4), Réfutation (1-4), Réparer (3), Sagesse de Slortar (1-3), Sauvegarde (3), Soins (2), Souffle de Vie (1), Souplesse de Xiombarg (1-3), Tendon de Mabelode (1-3), Visage d'Arioch (1-3), Vitesse de Vezhan (1-3), Vue de Démon (1).

Compétences : Chant des Dragons 96 %, Chercher 92 %, Ecouter 68 %, Equitation Dragon 132 %, Esquive 79 %, Haut Idiome 40 %, Langue Commune 60 %, Melnibonéen 125 %, Million de Sphères 18 %, Monde Naturel 79 %, Orientation 88 %, Potions 110 %, Vue de Sorcière 67 %.

Les Dragons

Ces immenses reptiles squameux dorment paisiblement dans des cavernes situées sous Imrryr, s'éveillant de temps à autres pour s'envoler et répandre peur et destruction à la requête de leurs maîtres.

Dragons Melnibonéens

Voici un vol de dragons, terrible et majestueux. Utilisez-les conjointement au huit Princes-Dragons donnés ci-avant pour les rares occasions où les dragons se réveillent.

Modificateur aux Dégâts : +3D8.

Armes : *Morsure* 25 %, dégâts 7D8 ; *Venin Combustible* 70 %, dégâts 1D6+4 points par round pour chacune des cibles situées dans une zone de CON mètres ; *Coup de Queue* 20 %, dégâts 1D8+7D8

Armure : 2D8+8, écailles de dragon.

Compétences : Chercher 80 %, Se souvenir 75 %.

	FOR	CON	TAI	DEX	POU	PV
UN	64	76	67	14	15	72
DEUX	70	89	65	9	21	77
TROIS	68	71	60	12	19	66
QUATRE	66	60	66	14	16	63
CINQ	63	81	69	10	15	75
SIX	65	54	60	13	17	57
SEPT	62	64	60	11	14	62
HUIT	67	74	64	12	18	69

Les Nobles

Tout Melnibonéen de sang pur est un noble. La plupart préfèrent la solitude accrue par la drogue de leurs tours à l'agitation des rues, mais certains se déplacent pour diverses raisons.

Les nobles peuvent être accompagné d'une suite au grand complet, passer sur une chaise à porteurs ou une monture démoniaque, ou encore se trouver seuls , en proie à la méditation ou à une frénésie de drogué.

Commandant de Frégate

Cette femme au visage grave est grande et impérieuse. Elle ne met pas de maquillage et méprise les tissus diaphanes, leur préférant une armure façonnée de coquillages. Ses cheveux sont courts pour bien porter son heaume en conques, et sa grande cape est bleu foncé.

Elle discute uniquement des ondes et de l'océan. Ses suivants esclaves sont tous triés sur le volet chez les marins emprisonnés dans la Tour de Monshanjik.

FOR 15 CON 14 TAI 18 INT 23 POU 21
DEX 14 APP 19

Points de Vie : 16

Modificateur aux Dégâts : +1D6.

Armes : *Epée Large* 149 %, dégâts 1D8+1+1D6 ; *Grand Bouclier* 136 %, dégâts R, 26 points de structure ; *Dague* 108 %, dégâts 1D4+2+1D4

Armure : 1D8+2D10 (heaume porté), armure démon en coquillages laqués.

Sorts : Brasero du Pouvoir (4), Convoquer un Elémentaire (1), Générosité de Straasha (4), Soins (2), Souffle de Vie (1), Vue de Démon (1).

Démons et Elémentaires Liés : Elémentaire de l'air lié à son heaume, fournit de l'air s'il vient à tomber par-dessus bord. Démon mineur lié à une antique armure de coquillages complète.

Compétences : Eloquence 117 %, Esquive 76 %, Jeunes Royaumes 66 %, Langue Commune 70 %, Melnibonéen 115 %, Monde Naturel 65 %, Natation 82 %, Navigation 110 %, Orientation 138 %, Royaumes Inconnus 18 %, Scribe 91 %, Vue de Sorcière 71 %.

Shhh'Ahhhh, Démon Mineur, Armure

FOR 15 CON 23 TAI 18 INT 6 POU 20
DEX 4 DEP 0

Points de Vie : 21

Facultés : *Armure Démon*, ajoute 2D10

Besoins : Ne jamais se trouver à plus d'un kilomètre six cents de la mer.

Points de Magie Nécessaires à sa Convocation : 20.

Homme Noble au Regard Froid

Ce noble est obsédé par la pureté de la lignée des Melnibonéens ; il s'arrête et interroge les autres membres de sa race sur leur parents et leurs ancêtres. Ses esclaves transportent de longs rouleaux de papier chargés d'arbres généalogiques méticuleux et d'annotations précises, et puis de l'encre et des plumes. Il ignore les humains. S'il vient à subir un affront direct, par exemple un humain posant la main sur son épaule, ou même si on lui parle avec grossièreté, il ressent un choc si violent qu'il s'écroule en perdant connaissance. Une fois revenu à lui, il pleure sans force en demandant l'exécution du butor.

Il se pare d'une longue robe à manches longues, taillée dans une soie opalescente et miroitant les couleurs de l'arc-en-ciel par milliers. Ses cheveux lui arrivent à la taille, sont coiffés, et parfumés.

FOR 12 CON 14 TAI 15 INT 27 POU 21
DEX 13 APP 19

Points de Vie : 15

Modificateur aux Dégâts : +1D4.

Armes : aucune.

Armure : aucune.

Sorts : Abrogation de la Magie (1-4), Lever de Lune (1), Minuit (1), Réfutation (1-4), Sagesse de Slortar (1-3), Sauvegarde (3), Visage d'Arioch (1-3).

Compétences : Art (Manières Courtoises) 113 %, Eloquence 77 %, Melnibonéen 135 %, Scribe 99 %, Sentir/Goûter 51 %, Vue de Sorcière 30 %.

Femme Noble Victime d'Hallucinations

Inspirée par les drogues qui éclairent ses yeux noisette d'une lueur fiévreuse, cette femme erre avec une légèreté vaporeuse dans les rues sinueuses d'Imrryr. Elle s'adresse à des personnes absentes, essaie de traverser les murs, chantonne et rit bêtement devant les couleurs irisées du jet d'une fontaine.

Ses esclaves patients l'éloignent des situations où elle risque de se blesser mais la laissent tout de même aller où bon lui semble.

Cette noble revêt une robe fourreau sans manches, faite de soie transparente et de dentelles, qui lui dégage les épaules. Son maquillage est un barbouillis, ses cheveux bleu noir sont emmêlés et parsemés de feuilles d'arbres, et ses pieds sont nus et contusionnés.

FOR 11 CON 14 TAI 13 INT 20 POU 25
DEX 12 APP 17

Points de Vie : 14

Modificateur aux Dégâts : aucun.

Armes : aucune.

Armure : aucune.

Sorts : Ailes de Lassa (4), Convoquer Seigneur des Plantes (5), Convoquer un Elémentaire (1), Don de Grome (4), Flammes de Kakatal (4), Générosité de Straasha (4), Minuit (1).

Compétences : Grimper 40 %, Melnibonéen 100 %, Natation 25 %, Passer d'une Chose à l'Autre 60 %, Potions 94 %, Sauter 42 %, Vue de Sorcière 30 %.

Noble Richement Vêtu

Ce noble minaudier et énigmatique est habillé d'une pèlerine en soie arachnéenne sur laquelle des ailes de papillon ont été cousues. Il s'intéresse à l'alchimie. Il recrute des esclaves aux doigts agiles pour qu'ils arrachent leur dard aux guêpes et aux abeilles car il a l'intention de distiller leur venin pour en faire une nouvelle drogue puissante.

FOR 14 CON 12 TAI 15 INT 26 POU 25
DEX 14 APP 18

Points de Vie : 14

Modificateur aux Dégâts : +1D4.

Armes : *Rapière Empoisonnée* 71 %, dégâts 1D6+1+1D4+VIR 20 du poison

Armure : 1D6-1 (sans heaume), Cuir ouatiné avec éclat.

Sorts : Convoquer un Elémentaire (1), Flammes de Kakatal (4), Sagesse de Slortar (1-3), Souplesse de Xiombarg (1-3).

Compétences : Amorcer/Désamorcer un Piège 77 %, Chercher 78 %, Monde Naturel 59 %, Potions 101 %, Se cacher 74 %, Vue de Sorcière 47 %.

Enfants Nobles

Un petit groupe d'enfants melnibonéens au sadisme paresseux, leurs jeunes yeux vifs brillant d'une malice bienheureuse, accompagnés de leurs esclaves inquiets.

Ils sont tous vêtus dans des couleurs fort nombreuses à couper le souffle, certaines étant invisibles aux humains.

Si les enfants viennent à rencontrer une créature ou une race peu connue, ils exigent de savoir comment elle fonctionne et tout renseignement la concernant, le tout agrémenté d'une séance de vivisection pour mieux comprendre.

Ils sortent des scalpels et des dagues acérés à la lame d'argent, avides de commencer.

Leurs jeux sont nombreux, leur capacité d'attention est courte et leurs motivations s'avèrent hédonistes et inhumaines.

Modificateur aux Dégâts : -1D4.

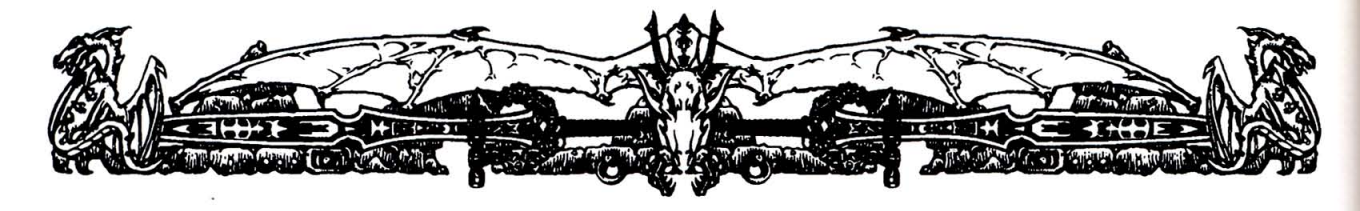
Armes : *Couteau* 40 %, dégâts 1D4+2-1D4

Armure : aucune.

Sorts : aucun.

Compétences : Esquive 60 %, Melnibonéen 50 %, Monde Naturel 10 %, Se cacher 70 %.

	FOR	CON	TAI	DEX	POU	PV
UN	7	8	9	18	23	9
DEUX	8	10	7	15	24	9
TROIS	9	9	7	15	23	8
QUATRE	6	6	5	17	22	6
CINQ	6	10	10	14	24	10
SIX	8	10	7	12	24	9
SEPT	7	5	9	13	16	7
HUIT	7	11	7	18	29	9



Les Sorciers

Si les Melnibonéens ne sont pas tous des sorciers, les maîtres de la sorcellerie font montre d'une connaissance ésotérique acquise directement à la naissance par leur hérédité. Détenteurs d'une magie puissante et de toutes sortes de pouvoirs, les sorciers melnibonéens firent du Glorieux Empire une force redoutable qui dura dix mille ans. Les rencontres avec ces praticiens du surnaturel entraînent toujours des conséquences funestes.

Sorcier Pressé

Cet homme maigre et dégingandé se frotte constamment les mains, faisant craquer ses doigts lorsqu'il s'enthousiasme. Ses longs cheveux roux-brun flottent autour de son visage mince et ses yeux sont gris. C'est un dévot de Nnuuurrr'c'c, le Seigneur des Insectes, et ses gestes nerveux et saccadés le font ressembler à l'un de ces derniers. Il est continuellement drapé d'une toge longue et roussâtre qui traîne au sol derrière lui ; de petits fragments de tissu se déchirent perpétuellement, se transformant en des insectes qui gagnent le monde en rampant ou en volant.

FOR 11 CON 8 TAI 17 INT 25 POU 28
DEX 10 APP 13

Points de Vie : 13

Modificateur aux Dégâts : +1D4.

Armes : aucune.

Armure : aucune.

Sorts : Abrogation de la Magie (1-4), Ailes de Lassa (4), Ame de Chardros (1-3), Brasero du Pouvoir (4), Chaîne de l'Existence (4), Confusion (1), Convoquer un Démon (1), Convoquer un Elémentaire (1), Distorsion Chaotique (4), Don de Grome (4), Fixer (1), Flammes de Kakatal (4), Générosité de Straasha (4), Lever de Lune (1), Malédiction du Chaos (4), Minuit (1), Réfutation (1-4), Réparer (3), Sagesse de Slortar (1-3), Sauvegarde (3), Vérole (1), Vitesse de Vezhan (1-3).

Démons et Elémentaires : Démon mineur lié à sa pèlerine.

Compétences : Baratin 58 %, Haut Idiome 19 %, Langue Commune 45 %, Melnibonéen 125 %, Million de Sphères 17 %, Monde Naturel 120 %, Scribe 77 %.

Z'Cccc'K, Insecte Démon Mineur

Ce démon est lié à la pèlerine du sorcier.

FOR 6 CON 15 TAI 17 INT 7 POU 16
DEX 27 DEP 0

Points de Vie : 16

Facultés : *Criquets*, dégâts 1D8 points dus aux morsures insectoïdes.

Besoin : Dépouiller un cadavre de sa chair chaque jour.

Points de Magie Nécessaires à sa Convocation : 23.

Sorcière Mystérieuse

Cette femme exceptionnellement grande et maigre est enveloppée d'ombres qui s'assemblent à ses pieds et lapent ceux des passants de leur froide langue de velours. Elle s'intéresse aux souffrances de type émotionnel et s'attarde en compagnie de quiconque peut lui raconter des histoires de coeurs brisés et de vies tragiques. Elle est assistée par des démons de la lassitude, de la mélancolie, et du désespoir, et elle répand l'épuisement, la dépression et un malheur indicible autour d'elle. Ses cheveux sont longs et noirs, ses yeux sombres et sa peau douce a la couleur du lait.

FOR 12 CON 10 TAI 20 INT 30 POU 28
DEX 11 APP 19

Points de Vie : 15

Modificateur aux Dégâts : +1D4.

Armes : aucune.

Armure : aucune.

Sorts : Abrogation de la Magie (1-4), Ame de Chardros (1-3), Brasero du Pouvoir (4), Chaîne de l'Existence (4), Confusion (1), Convoquer un Démon (1), Liens Indestructibles (3), Minuit (1), Ouïe de Démon (1), Réfutation (1-4), Sagesse de Slortar (1-3), Visage d'Arioch (1-3).

Démons et Elémentaires : plusieurs démons mineurs du malheur lui prêtent assistance.

Enchantements : Manteau d'Ombres, un vêtement à la noirceur mouvante qui lui confère Se Cacher 500 %.

Compétences : Art (Tragédie) 157 %, Déguisement 79 %, Déplacement Silencieux 88 %, Eloquence 164 %, Haut Idiome 47 %, Langue Commune 90 %, Melnibonéen 150 %, Scribe 111 %, Se cacher 500 %.

Verlaines

Ces démons inférieurs du malheur et de la tristesse ont des silhouettes humanoïdes vagues et pleurnicheuses dotées d'yeux larmoyants et de voix tremblantes.

FOR 7 CON 6 TAI 5 INT 21 POU 15
DEX 8 DEP marche traînante-4

Points de Vie : 6

Facultés : *Savoir (Amours Impossibles)*, précision 63 %. ; *Causer Tristesse*, résistez au POU du démon en lui opposant votre INT ou vous vous retrouverez noyé dans une mélancolie inconsolable pendant une heure.

Besoin : Réduire une personne au désespoir chaque jour.

Points de Magie Nécessaires à sa Convocation : 22.

Sorcier Elégant

Ce svelte et jeune Melnibonéen possède une grande crinière de cheveux noir-brun qui lui tombent à la taille. Il porte une chemise aux manches bouffantes taillées dans un satin couleur cuivre teinté, un pourpoint rouge-vin incrusté d'or et

de perles, et des bas bleu d'outremer. Sa voix est sifflante et sensuelle, ses yeux bleu foncé. Ses cheveux sont ensorcelés, tourbillonnant et se contorsionnant d'une vie toute personnelle.

Quand le sorcier dort, ses cheveux lui tiennent lieu de gardes du corps ; ils ont étranglé plus d'un assassin nocturne potentiel. Le jour, sa chevelure s'avère joueuse et curieuse, s'enroulant souvent autour d'objets ou de gens intéressants.

FOR 13 CON 11 TAI 14 INT 25 POU 27
DEX 15 APP 23

Points de Vie : 13

Modificateur aux Dégâts : +1D4.

Armes : *Etrangler avec ses Cheveux* 75 %, dégâts semblables à ceux de la noyade.

Armure : aucune.

Sorts : Abrogation de la Magie (1-4), Ailes de Lassa (4), Brasero du Pouvoir (4), Chaîne de l'Existence (4), Confusion (1), Convoquer un Démon (1), Convoquer un Elémentaire (1), Lever de Lune (1), Minuit (1), Ouïe de Démon (1), Plasticité de Balo (1-3), Réfutation (1-4), Souplesse de Xiombarg (1-3), Tendon de Mabelode (1-3), Visage d'Arioch (1-3), Vitesse de Vezhan (1-3).

Compétences : Art (Danse) 92 %, Art (Séduction) 118 %, Artisanat (Tour de Passe-Passe) 75 %, Déplacement Silencieux 71 %, Eloquence 96 %, Langue Commune 95 %, Melnibonéen 125 %, Potions 66 %, Vue de Sorcière 45 %.

Sorcière Aquatique

Cette sorcière s'habille dans des soieries flottantes bleues et vertes. Son élocution est douce et traînante. Elle se déplace au sein d'un oeuf de cristal que transporte un élémentaire de l'eau, lavant les rues d'Imrryr sur son passage.

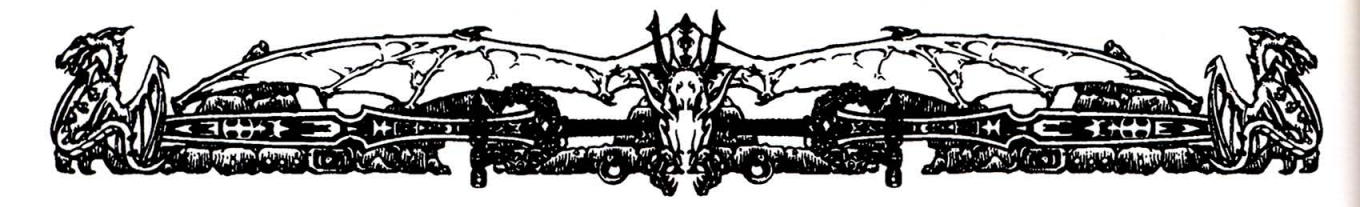
Sa tour se dresse au milieu d'un lac, est limitée de toute part par un mur de glace et située à un jet de pierre à peine de la Cour des Mains. Seul le toit de la tour dépasse à la surface du lac, où se découpe une porte à simple battant. L'intérieur est sec et l'on peut regarder par les fenêtres pour apercevoir des anguilles, des perches grasses, et des loutres jouer dans les algues et les joncs.

FOR 12 CON 11 TAI 14 INT 29 POU 28
DEX 17 APP 18

Points de Vie : 13

Modificateur aux Dégâts : +1D4.

Armes : aucune.



Armure : aucune.

Sorts : Abrogation de la Magie (1-4), Ame de Chardros (1-3), Brasero du Pouvoir (4), Chaîne de l'Existence (4), Confusion (1), Convoquer un Elémentaire (1), Fixer (1), Générosité de Straasha (4), Lever de Lune (1), Plasticité de Balo (1-3), Réfutation (1-4), Réparer (3), Sagesse de Slortar, Sauvegarde (3), Souffle de Vie (1), Souplesse de Xiombarg (1-3), Visage d'Arioch (1-3), Vitesse de Vezhan (1-3).

Démons et Elémentaires Liés : élémentaire de l'eau lié à la partie inférieure de l'oeuf de cristal.

Compétences : Melnibonéen 145 %, Million de Sphères 13 %, Monde Naturel 86 %, Natation 87 %, Navigation 79 %, Orientation 54 %, Vue de Sorcière 52 %.

Les Rêveurs

Voici un groupe représentant les différents étages du peuple de la Cité qui Rêve, six individus qui s'efforcent de réaliser leurs rêves ou se contentent de s'y laisser submerger. Chacun d'eux pourrait impliquer les aventuriers dans ses complots et ses visions.

Prêtre Vieillisant

Ce Melnibonéen âgé est maigre et voûté, a une peau translucide et de longs cheveux d'argent coiffés en bataille. Il revêt les toges d'un Prêtre du Chaos et parle tout seul en marchant. Il recherche des esclaves à même de l'aider à allumer les cierges et à chanter les cantiques ténébreux. Si des personnages acceptent l'accompagner, ils découvrent que les cierges sont de simples bouts de paraffine, que le toit du temple est percé par endroits, que les hymnes seront vraisemblablement entendus par les oiseaux nicheurs et non par les Ducs absents et indifférents du désordre.

FOR 8 CON 7 TAI 14 INT 13 POU 32
DEX 6 APP 17

Points de Vie : 11

Modificateur aux Dégâts : aucun.

Armes : *Dague d'Obsidienne* 30 %, dégâts 1D4+2.

Armure : aucune.

Sorts : depuis longtemps oubliés. Un bon Baratin pourrait convaincre ce prêtre de se rappeler un sort, mais ce dernier pourra tout aussi bien être Soins que Flamme Infernale Acérée.

Compétences : Art (Culte) 71 %, Catéchismes Murmurés du Chaos 13 %, Melnibonéen 65 %, Million de Sphères 24 %.

Erudit Concentré

Cet universitaire acharné est généralement à moitié habillé, ses vêtements formant un mélange hétéroclite. Il est souvent suivi par des esclaves qui empoignent le reste de ses habits. Il ne reste jamais assez longtemps immobile pour que ces derniers puissent convenablement s'occuper de sa toilette, car il se précipite toujours pour consulter quelque volume ou mener quelque expérience. Ses yeux luisent ardemment, mais il est difficile de savoir si la source de cette intensité est la folie ou l'inspiration.

FOR 14 CON 12 TAI 15 INT 30 POU 19
DEX 11 APP 16

Points de Vie : 14

Modificateur aux Dégâts : +1D4.

Armes : *Plume d'Argent* 22 %, dégâts 1D2

Armure : 1D2 dus à une pièce d'armure ou une autre qu'il porte sur lui, des jambières en plaques de mailles ou un heaume.

Sorts : Ailes de Lassa (4), Convoquer un Elémentaire (1), Don de Grome (4), Flammes de Kakatal (4), Générosité de Straasha (4), Sagesse de Slortar (1-3).

Démons et Elémentaires : Un élémentaire de la terre patient le suit à pas traînants, transportant des instruments et des meubles bibliothèques.

Compétences : Haut Idiome 31 %, Jeunes Royaumes 64 %, Langue Commune 75 %, Médecine Rudimentaire 87 %, Melnibonéen 150 %, Million de Sphères 20 %, Monde Naturel 72 %, Potions 71 %, Royaumes Inconnus 11 %, Scribe 86 %, Vue de Sorcière 42 %.

Conspirateur Intrigant

Ce beau noble est vêtu de velours orange orné d'un jabot plissé et de manchettes en dentelle. Il flâne dans les rues d'Imrryr tel un dandy et prend toujours le temps de saluer les étrangers. Son visage s'avère fort sympathique dans cette cité obsédée par elle-même.

Toutefois, son esprit réfléchit à la meilleure façon d'utiliser au mieux ces nouvelles connaissances. Gagnerait-il en prestige s'il les présentait à la cour ? Pourrait-il s'en servir en vue de tourmenter ses ennemis en leur infligeant le manque de savoir-vivre de ses invités ? Nulle opportunité ni possibilité ne lui échappent. On le voit toujours en compagnie d'une personne élégante.

FOR 12 CON 11 TAI 14 INT 23 POU 22
DEX 13 APP 20

Points de Vie : 13

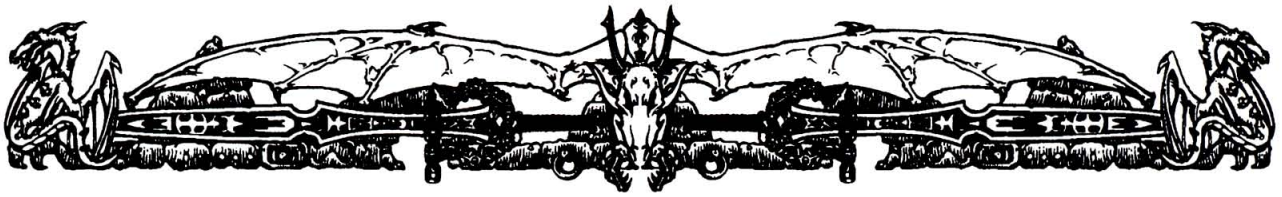
Modificateur aux Dégâts : +1D4.

Armes : *Epée Large* incrustée de joyaux 61 %, dégâts 1D8+1+1D4

Armure : aucune.

Sorts : Confusion (1), Minuit (1), Ouïe de Démon (1), Vérole (1), Visage d'Arioch (1-3).

Compétences : Art (Manières Courtoises) 99 %, Dissimuler un Objet 78 %, Ecouter 80 %, Eloquence 102 %, Langue Commune 90 %, Melnibonéen 115 %, Sagacité 72 %, Vue de Sorcière 44 %.



Artiste Visionnaire

Cette Melnibonéenne aux yeux écarquillés porte une blouse éclaboussée de peinture. Elle a noué et ramené ses cheveux sous un grand chapeau.

Une dizaine d'esclaves la suivent, parmi lesquels on compte des charpentiers, des couturiers, des coiffeurs, des peintres, et autres artisans.

Elle contemple Imrryr, sa plus belle création. Elle en est l'artiste, ayant sculpté la cité. Elle va au sein de son oeuvre maîtresse, apportant quelques touches finales avant de la soumettre à l'Empereur.

Ce bâtiment a besoin d'un treillis, ce chien-loup doit être bleu, le nez de cet aventurier ne saurait convenir. Tout cela est-il vrai, est-elle folle, ou s'agit-il simplement d'un rêve magnifique s'échappant en voletant de la pipe parfumée qu'elle fume ? Quel que soit le cas, ses esclaves travaillent durement pour suivre les instructions de la grande artiste.

FOR 15 CON 12 TAI 17 INT 26 POU 21
DEX 18 APP 17

Points de Vie : 15

Modificateur aux Dégâts : +1D4.

Armes : aucune.

Armure : aucune.

Sorts : Ailes de Lassa (4), Convoquer un Elémentaire (1), Don de Grome (4), Fixer (1), Flammes de Kakatal (4), Générosité de Straasha (4), Lever de Lune (1), Réparer (3), Vue de Démon (1).

Compétences : Art (Peinture) 194 %, Art (Sculpture) 133 %, Chercher 90 %, Langue Commune 65 %, Melnibonéen 130 %, Vue de Sorcière 73 %.

Voyageur Rêvant

Au premier regard, il est possible de prendre cette noble melnibonéenne pour un cadavre. Sa peau est blanche comme marbre et ses yeux deux puits sombres.

Mais elle respire, lentement et profondément, et son corps s'épanouit dans les derniers stades de la grossesse. Elle ne sort pas, se reposant sur des coussins de soie, habillée de plusieurs couches de taffetas noir. Sans avoir quitté sa tour, elle a voyagé sur les ailes des hallucinogènes pour se rendre en des sphères et des royaumes innombrables.

Elle dit avoir assisté au début et à la fin du Glorieux Empire, parcouru le monde à dos de dragon, et pris Arioch pour amant. Tout cela est vrai, pour elle du moins. Qu'en est-il de l'enfant qu'elle porte ?

FOR 5 CON 15 TAI 17 INT 26 POU 24
DEX 7 APP 19

Points de Vie : 16

Modificateur aux Dégâts : aucun.

Armes : aucune.

Armure : aucune.

Sorts : son esprit est trop embrumé pour qu'elle puisse se souvenir de ses sorts.

Compétences : Langue Commune 70 %, Langues Inconnues 85 %, Melnibonéen 120 %, Million de Sphères 96 %, Potions 238 %, Vue de Sorcière 120 %.

Duelliste Xénophobe

Ce Melnibonéen est vêtu de carrés de cuir rouges et verts assemblés par de petites chaînes en argent. Il méprise les humains, les a en horreur, et ne tolérera pas leur présence dans la rue où il se trouve. Ses esclaves portent tous des capuches pour dissimuler leurs répugnants traits non-melnibonéens. S'il en avait la possibilité, il supprimerait leur race. Les aventuriers feraient bien de rester à l'écart de cet homme, car il a le caractère emporté et n'est pas maladroit au combat ni aux autres formes d'assassinats.

FOR 17 CON 14 TAI 13 INT 20 POU 23
DEX 15 APP 16

Points de Vie : 14

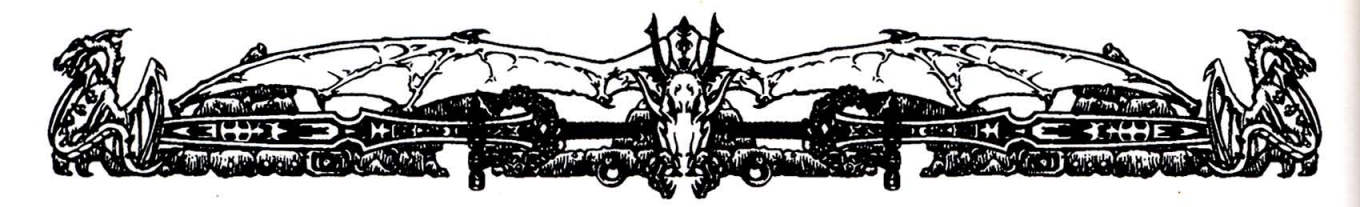
Modificateur aux Dégâts : +1D4.

Armes : *Rapière* 126 %, dégâts 1D6+1+1D4 ; *Dague* 94 %, dégâts 1D4+2+1D4

Armure : 1D6-1 (sans heaume), Cuir.

Sorts : Armure Infernale (1-4), Cornes de Hionhurn (1-3), Flamme Infernale Acérée (1-4), Rasoir Infernal (1-4), Souplesse de Xiombarg (1-3), Tendon de Mabelode (1-3), Vitesse de Vezhan (1-3).

Compétences : Eloquence 64 %, Esquive 76 %, Melnibonéen 100 %.



Les Esclaves

Les Melnibonéens ont tous des esclaves. Si l'on en juge d'après les critères par lesquels les humains traitent leur propre espèce, il vaut bien mieux être réduit en esclavage en Imrryr qu'en tout autre cité des Jeunes Royaumes. Pour la plupart, les esclaves de l'Ile aux Dragons sont bien nourris et bien habillés, pourvus en drogue et en satisfaction.

Esclave Mutant

Les yeux de cet esclave humain hybride sortent de leurs orbites au bout de tiges qui fléchissent lentement grâce aux compétences ésotériques de son maître. Il peut voir en avant et par-dessus ses épaules à la fois, ce qui en fait un garde du corps utile.

FOR 17 CON 16 TAI 16 INT 11 POU 10
DEX 13 APP 3

Points de Vie : 16

Modificateur aux Dégâts : +1D6.

Armes : *Bagarre* 82 %, dégâts 1D3+1D6 ; *Lutte* 71 %, dégâts spéciaux

Armure : 1D6-1 (sans heaume), Cuir.

Compétences : Chercher 99 %, Esquive 56 %, Lancer 60 %, Langue Commune 55 %, Pister 91 %, Sauter 48 %.

Esclave Garde du Corps

Cet esclave muet marche au-devant de sa maîtresse où qu'elle aille ; il répand des pétales de rose dans les airs devant le passage de cette dernière, parfumant l'atmosphère qu'elle respire de leur parfum délicat. Ses longs cheveux auburn sont huilés et noués derrière la tête pour former une natte qui lui tombe sur la taille ; il s'habille de toges de velours ornées de broderies complexes.

FOR 11 CON 10 TAI 13 INT 12 POU 14
DEX 13 APP 18

Points de Vie : 12

Modificateur aux Dégâts : aucun.

Armes : aucune.

Armure : aucune.

Enchantements : Les pétales de rose qu'il jette autour de lui proviennent d'une source intarissable : la petite bourse en cuir pendant à sa hanche. Celle-ci donne sur un espace inter-dimensionnel où fleurit un jardin de roses au chant hypnotique et dont les pétales sont rouge cramoisi, vert émeraude, et doré.

Compétences : Art (Prendre une Pose Plaisante) 65 %, Comprendre la Langue Commune 60 %, Sentir/Goûter 78 %.

Esclave à Demi Melnibonéen

D'origine partiellement humaine, cette esclave passe néanmoins pour une Melnibonéenne si elle n'est pas examinée de très près. Elle fait partie des esclaves d'élite de l'Ile et tient lieu d'émissaire pour son maître, lequel a entièrement confiance en elle. Elle livre des messages de sa part, lui masse les pieds, écrit ses lettres et ses invitations, et parle en son nom s'il ne désire pas s'abaisser à une tâche aussi ordinaire. Grande, svelte, et fière, elle est vêtue de soie bruissante, n'attache pas ses cheveux, et enduit ses joues et ses paupières de peintures au motifs compliqués.

FOR 10 CON 9 TAI 14 INT 14 POU 12
DEX 12 APP 16

Points de Vie : 12

Modificateur aux Dégâts : aucun.

Armes : aucune.

Armure : aucune.

Compétences : Artisanat (Massages) 83 %, Eloquence 44 %, Langue Commune 70 %, Médecine Rudimentaire 62 %, Melnibonéen 70 %, Scribe 70 %.

Esclave Main d'Oeuvre

Brutal, bestial, cet esclave est maintenu dans un état sans intelligence par des drogues puissantes. Il ne sait pas parler, bavant de façon incontrôlable tout en grognant. Son corps musclé et calleux est drapé de haillons pouilleux. Ses cheveux sont plaqués de crasse et ses yeux se perdent dans le vide. Cet esclave obéit à tous les ordres au pied de la lettre. S'il était privé de la drogue qui le soutient, il entrerait dans une rage meurtrière avant de mourir dans des soubresauts de douleur quelques heures plus tard.

FOR 22 (11) CON 24 (12) TAI 13 INT 5 (10) POU 11
DEX 6 (12) APP 7

Les nombres donnés entre parenthèses représentent l'esclave lorsqu'il n'est pas sous l'influence de la drogue.

Points de Vie : 23 (12)

Modificateur aux Dégâts : +2D6 (aucun).

Armes : *Bagarre* 50 %, dégâts 1D3+2D6 (1D3+0)

Armure : aucune.

Compétences : Baver & Grogner 25 %, Comprendre la Langue Commune 25 %, Esquive 12 %, Suivre Instructions 100 %.

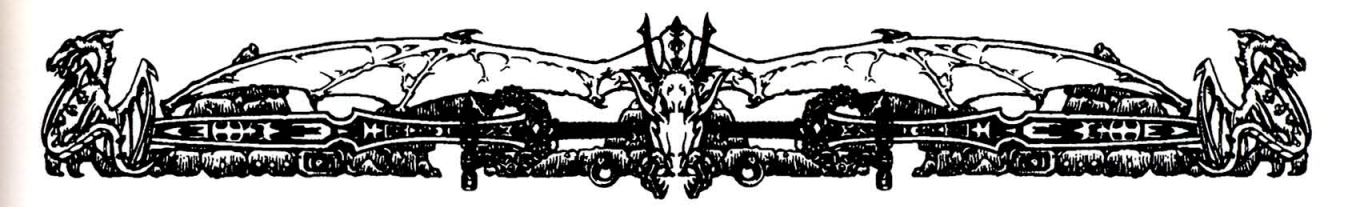
Esclaves de Maison

Toutes les tours d'Imrryr sont propres et entretenues par des esclaves. Ces hommes et ces femmes traînent ça et là dans un état hébété, veillant au bien-être de leurs maîtres. Ils n'envisagent pas de se révolter ni quoi que ce soit d'ailleurs. Ils portent des vêtements assortis à leur tour. Les goûts vont de livrées impeccables et protocolaires à des habits incongrus et aux cheveux teints.

Modificateur aux Dégâts : aucun.

Armes : aucune.

Armure : aucune.



Sorts : aucun.

Compétences : Artisanat (Tâches Domestiques) 60 %.

	FOR	CON	TAI	DEX	POU	PV
UN	11	10	13	9	8	12
DEUX	13	9	10	11	10	10
TROIS	12	10	12	8	9	11
QUATRE	11	13	10	10	7	12
CINQ	10	9	7	11	12	8
SIX	8	11	13	8	6	12
SEPT	9	11	10	10	11	11
HUIT	10	8	11	10	5	10

Les Démons

De nos jours, rares sont les Melnibonéens à posséder l'énergie nécessaire pour convoquer et lier de nouveaux démons. La plupart des artefacts démons trouvés dans l'Ile aux Dragons sont antiques, leurs signes cabalistiques de lien sont usés, les démons s'avèrent fréquemment revêches, pénibles, ou affaiblis par le passage du temps. Le plus souvent, les démons sont convoqués pour accomplir une tâche unique puis libérés. Ceux qui demeurent liés sont généralement renversants et uniques, choisi tant pour leur apparence magnifique ou terrifiante que pour leurs pouvoirs.

Démon Abandonné

Ce démon était l'amante d'un petit noble de Melniboné depuis longtemps disparu. Il se languit depuis plusieurs siècles, oublié, lié à un miroir à poignée de perles. Il est censé réfléchir le visage du grand amour de la personne qui s'y mire, de sorte que cette dernière le ou la reconnaisse lors de leur première rencontre. A présent, il montre uniquement le visage triste aux yeux fauves du Prince Phylos Mykratès qu'il pleure et regrette. Le don d'un innocent en sacrifice au démon du miroir le fait apparaître, prétendument pour passer une nuit d'extase sexuelle, mais depuis quelque temps il fait un compagnon fade et déprimant.

FOR 14 CON 13 TAI 16 INT 10 POU 20
DEX 16 APP 36 DEP flâner-8

Points de Vie : 15

Modificateur aux Dégâts : +1D4.

Facultés : *Vue de l'Ame*, portée 100 mètres.

Compétences : Rapports Sexuels 100 %, Réfléchir Grand Amour 100 %, Sangloter et Soupirer 100 %.

Besoin : Etre enveloppé dans de la soie lorsqu'il n'est pas utilisé.

Points de Magie Nécessaires à sa Convocation : 40.

Démon Colérique

Ce démon en forme de chat hérissé de piquants se manifeste une fois par jour à la demande, couronné d'une aura de flammes vertes. Il est lié à une tiare en argent ornementée et sertie de diamants et de perles noires. Le démon communique avec le porteur de la tiare par des miaulements et des sifflements télépathiques. A l'origine, il a été lié pour une période de 100 ans, mais il est piégé dans la tiare depuis maintenant cinq siècles. Une fois qu'il est apparu, son lien est annulé. Il porte alors une attaque en miaulant et griffant puis s'en va, à moins d'être re-lié sur-le-champ.

FOR 23 CON 17 TAI 20 INT 7 POU 16
DEX 27 DEP courir à petits bonds-14

Points de Vie : 19

Facultés : *Armure Démon*, 1D8 dus à sa fourrure verte et flamboyante. *Morsure* 80 %, dégâts 1D10+1D6 ; *Serre* 50 %, dégâts 1D8+2+2D8

Compétences : Esquive 54 %, S'abattre sur sa Proie 70 %.

Besoin : Etre délivré.

Points de Magie Nécessaires à sa Convocation : 38.

Démon Las

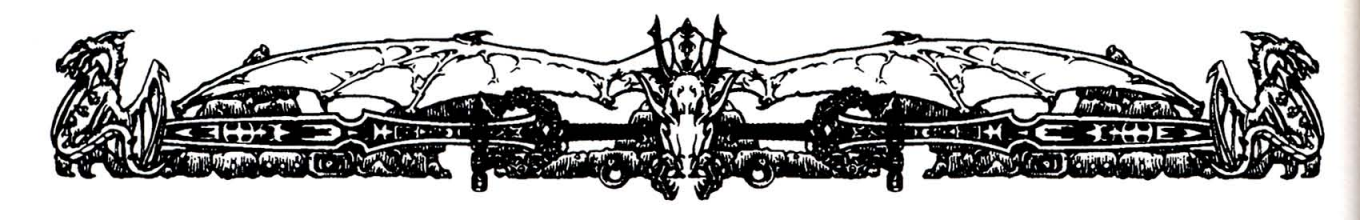
Cet humanoïde petit et verruqueux est un joueur. Il est doté de longs bras, de doigts habiles, d'yeux oranges et papillotants, et d'un sourire aux dents écartées. Il connaît tous les jeux d'adresse et tactiques du Million de Sphères ou du moins le prétend, mais il souffre d'ennui mortel en raison du manque d'adversaires dignes de lui. Un partenaire véritablement intelligent (INT 21 ou plus) éveillera son intérêt et le démon se révélera un joueur brillant et compétitif, à la conversation éclairée.

FOR 10 CON 14 TAI 8 INT 21 POU 16
DEX 19 DEP sautiller-10

Points de Vie : 11

Facultés : *Manipuler* 30 %. ; *Jeux*, opposer INT:INT pour déterminer le vainqueur.

Compétences : Art (Conversation) 90 %.



Besoin : Jouer aux échecs contre un adversaire intelligent chaque jour.

Points de Magie Nécessaires à sa Convocation : 28.

Les Animaux

Peu de gros prédateurs ont survécu dans l'Ile aux Dragons. En voici trois qui pourraient mettre les aventuriers en danger et au défi.

Sanglier

Cette brute à défenses chasse au plus profond des clairières des Collines Rocheuses Esseulées. Il a la taille d'un cheval et s'avère plus lourd qu'un taureau. Ses chasseurs risquent vite de regretter leur choix. Il ne tombe pas avant que la mort ne survienne, ignorant les blessures graves et l'inconscience.

FOR 24 CON 20 TAI 33 INT 6 POU 15
DEX 11 DEP trot-10

Points de Vie : 27

Modificateur aux Dégâts : +3D6.

Armes : *Encorner* 50 %, dégâts 2D6+3D6 ; *Piétiner* 75 %, dégâts 6D6 points pour l'ennemi à terre

Armure : 1D4+1 dus à sa peau hérissée

Compétences : Sentir 80 %.

Vieux Crocodile

Ce vieux reptile rusé s'expose au soleil dans les marais du sud. Il a eut l'occasion de goûter aux chairs humaines et melnibonéennes et les apprécie assez. Lorsque des mets aussi délicats approchent, il entre doucement dans l'eau et flotte à la façon d'une grosse bûche.

FOR 36 CON 26 TAI 36 INT 9 POU 16
DEX 8 DEP nage-6

Points de Vie : 31

Modificateur aux Dégâts : +3D6.

Armes : *Morsure* 50 %, dégâts 1D10+3D6

Armure : 1D3+2 dus à sa peau squameuse

Compétences : Déplacement Silencieux 35 %, Se Cacher 80 %, Sentir/Goûter 60 %.

Petit Mammouth

Ce mastodonte velu est timide et docile. Il réside dans les forêts de Wa'aiya'oro. Il ne craint nullement les hommes car il n'en a jamais vu. Si ces derniers le blessent, sa colère déconcertée sera meurtrière.

FOR 40 CON 14 TAI 44 INT 5 POU 9
DEX 8 DEP course-10

Points de Vie : 29

Modificateur aux Dégâts : +4D6.

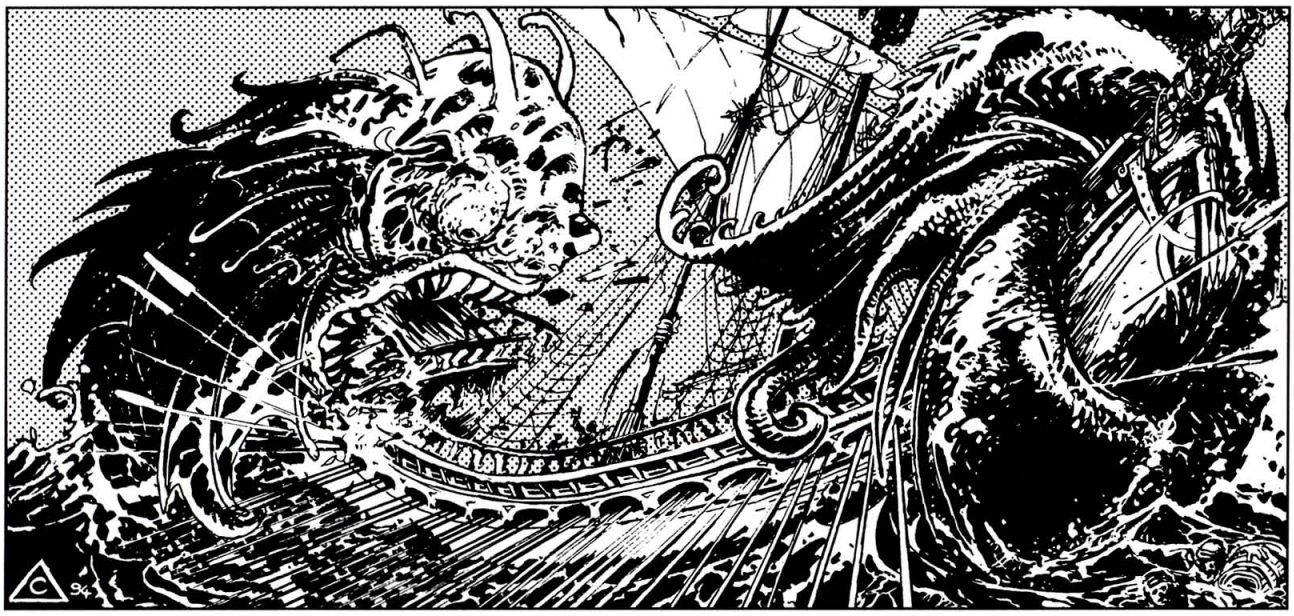
Armes : *Trompe*, constriction occasionnant 4D6 points de dégâts ; *Piétiner* 50 %, dégâts 8D6

Armure : 1D6+4 dus à son cuir animal et à ses poils

Compétences : Chercher 25 %, Sentir 50 %.

Les Vers

Les serpents de mer sont redoutés par les marins de tous les Jeunes Royaumes et nagent en formant de grands bancs dans les eaux de la Baie des Vers. On n'entend plus jamais parler des navires qui s'aventurent dans cet endroit pendant la saison des amours. Aux autres périodes de l'année, les serpents peuvent être rencontrés seuls ou par paire.



Serpent de Mer Mâle

Ce vieux mâle est capable de s'enrouler autour d'un vaisseau humain et l'a déjà fait en maintes occasions. Il a perdu un oeil à cause d'un harpon dix ans avant et nourrit toujours de la haine pour les êtres qui flottent sur l'eau. Ses grosses écailles sont vert foncé et s'obscurcissent avec l'âge.

FOR 74 CON 84 TAI 102 INT 13 POU 15
DEX 11 DEP nage-10

Points de Vie : 93

Modificateur aux Dégâts : +10D6.

Armes : *Morsure* 60 %, dégâts 5D6 ; *Se lover & Ecraser* 70 %, dégâts 20D6 ; *Coup de Queue* 40 %, dégâts 1D10+10D6

Armure : 2D4+4 dus à ses grosses écailles.

Compétences : Natation 100 %, Sentir la présence d'un Navire 60 %.

Serpent de Mer Femelle

Cette femelle gracieuse adore l'eau où elle bondit et se cabre dans un brillant éclair de lumière bleue. Elle possède de superbes écailles ornées de bijoux. Elle ne chasse pas les navires, préférant les poissons et d'autres proies moins dangereuses.

FOR 53 CON 63 TAI 81 INT 14 POU 13
DEX 16 DEP nage-10

Points de Vie : 72

Modificateur aux Dégâts : +7D6.

Armes : *Morsure* 50 %, dégâts 7D6 ; *Coup de Queue* 30 %, dégâts 1D10+7D6

Armure : 2D4 dus à ses écailles ornées de bijoux.

Compétences : Bondir 80 %, Natation 100 %.

Jeune Serpent de Mer Femelle

Cette créature nouveau-née est pâle et tachetée de jaune. Elle ne représente aucun danger pour les bateaux mais n'aura aucun mal à tuer un nageur.

Si elle a faim, elle pourra même intercepter un radeau. Toute blessure grave la fera regagner les profondeurs où les requins l'attaqueront.

FOR 26 CON 25 TAI 31 INT 7 POU 11
DEX 14 DEP nage-12

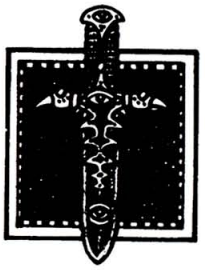
Points de Vie : 23

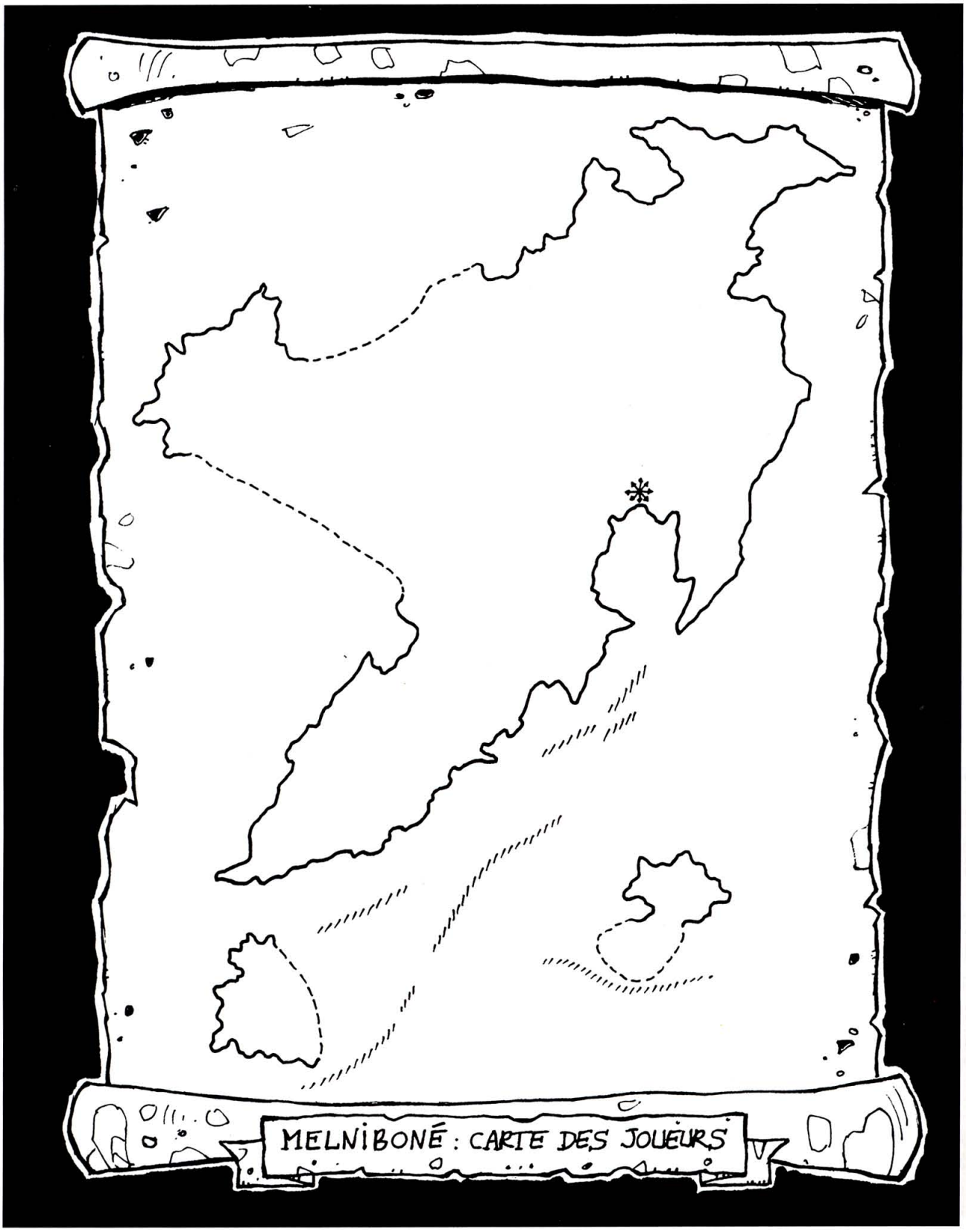
Modificateur aux Dégâts : +3D6.

Armes : Morsure 40 %, dégâts 3D6

Armure : 1D4 dus à ses écailles souples.

Compétences : Natation 100 %, Sentir la Présence d'une Proie Faible 40 %.




MELNIBONÉ : CARTE DES JOUEURS

Guide du Visiteur de Melniboné

Les Scribes Dérangés de la Ligue de la Tumultueuse Erudition forment une organisation d'érudits chaotiques. Ils ont pour but de collecter les expériences procurées par la traversée des Jeunes Royaumes nation par nation. Ils livrent une grande concurrence à leurs contreparties de la Loi, les Sages de Fer de la Plume Cuivrée.

Sinbos H'nd'n est le Scribe Dérangé qui s'est porté volontaire pour explorer Melniboné et tenir un journal de ses découvertes. Hélas, H'nd'n n'en est jamais revenu, et il pourrait bien falloir des hommes d'une trempe toute différente de celle des académiciens pour lui porter secours. La ligue a besoin d'aventuriers courageux pour suivre la route de H'nd'n et le retrouver. Cette expédition pourrait également présenter l'occasion rêvée de mettre une nouvelle espèce de démons à l'épreuve, la ligue espérant employer ces créatures en guise de remplacement musclé à ses scribes itinérants.

Le Navire des Tomes

La Ligue de la Tumultueuse Erudition dispose d'un quartier général flottant, le vaisseau-scribe appelé *la Sagesse Vagabonde*. Il est possible de rencontrer ce bateau en mer ou dans l'un des nombreux ports des Jeunes Royaumes. Au large, *la Sagesse Vagabonde* hèle simplement le bâtiment des personnages-joueurs et demande si des âmes courageuses accepteraient d'entreprendre un voyage de grande importance. S'ils peuvent aborder, les scribes envoient des feuillets et des messagers expliquer qu'ils ont besoin d'aventuriers audacieux et curieux pour réaliser une mission profitable.

D'une façon ou d'une autre, ils invitent alors les PJ à rejoindre le bord de *la Sagesse Vagabonde* pour obtenir une entrevue avec le chef de la ligue.

Le capitaine du vaisseau est un érudit jharkorien nommé Grodonion M'Glak. Il porte des toges volumineuses et des manches assorties qui lui pendent des mains comme si le vête-

La Ligue de la Tumultueuse Erudition

Les Scribes Dérangés de la Ligue de la Tumultueuse Erudition forment une organisation d'érudits alignés sur le Chaos. Leur projet principal consiste en une série de volumes décrivant chacun des Jeunes Royaumes en détail et portant le titre générique de «Guides du Visiteur». Les scribes ne se contentent pas de chercher à recueillir une connaissance des terres et cultures des Jeunes Royaumes. En répandant ce savoir ils espèrent encourager un brassage chaotique des cultures et des moeurs résultant par l'emprunt d'idées à des sociétés sur lesquelles certains peuples avaient peu de renseignements. A la fin, les Jeunes Royaumes fusionneront pour donner un tout étonnant. Que cette grande vision se réalise ou non, chacun des livres constitueront d'excellents compagnons de route.

ment appartenait à un homme beaucoup plus grand. Il atteint 2m10 de haut mais mesure 1m58, le reste se composant d'une sorte de crête vernie qui se dresse tout droit depuis son cuir chevelu. Elle lui sert de pique-notes et des morceaux de papier ministre y sont empalés sur toute sa longueur. M'Glak en arrache souvent un au hasard, le consulte, puis le mange.

Il accueille les aventuriers avec chaleur. Il est la politesse et la camaraderie mêmes. Il rejette les manches de sa toge en arrière et ouvre les bras devant lui tout en souriant.

«Bienvenue à bord de *la Sagesse Vagabonde* ! Puissent les Ducs du Désordre vous faire don d'imagination, de curiosité, et de vigueur. Puissiez-vous ne jamais apprendre l'intégralité des choses à savoir, car cette connaissance est source de d'une vie insipide, morne, et condamnée. Mais puissiez-vous tout de même tendre vers ce but et connaître la cruauté de ne jamais l'atteindre. (Sur ce, il s'interrompt et serre la main des personnages.) Il s'agit là d'un accueil rituel, comprenez-vous. Si vous voulez bien me suivre, notre maître de ligue aimerait vous entretenir.»

Grodonion M'Glak, Capitaine

FOR 12 **CON** 14 **TAI** 10 **INT** 18 **POU** 16
DEX 15 **APP** 11

Chaos 87 **Balance** 65 **Loi** 63

Points de Vie : 12

Modificateur aux Dégâts : aucun.

Armes : *Crête Vernie* 54 %, dégâts 1D4.

Armure : Cuir (1D6-1)

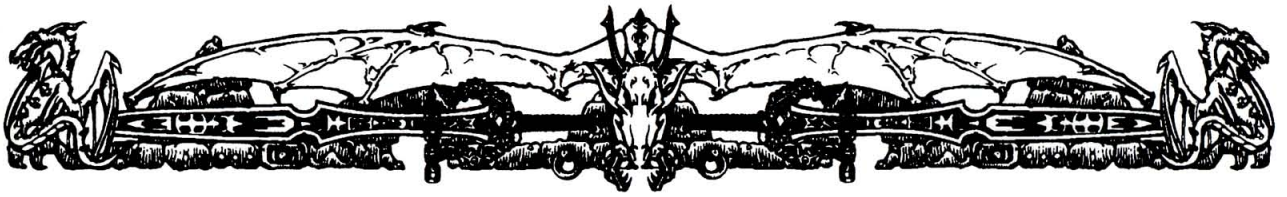
Sorts : Ailes de Lassa (4), Convoquer un Elémentaire (1), Fixer (1), Réparer (3), Sagesse de Slortar (1-3), Vue de Sorcière (3).

Compétences : Esquive 63 %, Haut Idiome 17 %, Jeunes Royaumes 82 %, Langue Commune 90 %, Melnibonéen 65 %, Navigation 86 %, Orientation 94 %, Royaumes Inconnus 7 %, Scribe 75 %.

Le Marché du Maître de Ligue

M'Glak conduit les aventuriers dans l'entrepont. Il est gonflé d'orgueil. Comme il doit pencher sa crête pour passer les bas plafonds, les PJ le précédant ont des chances limitées de se faire empaler. Il frappe poliment à une porte en acajou et une voix féminine le prie d'entrer. Il mène les personnages à l'intérieur.

La cabine est spacieuse et encombrée de livres, de parchemins, de dossiers, et de tomes de toutes sortes. Les meubles bibliothèques occupent et recouvrent chaque centimètre de paroi. Le savoir ainsi assemblé est consigné sur des ardoises de liège, du vélin, des parchemins unis, et de lourds blocs d'argile. Les documents longent les murs en formant de grands tas et vacillent au sommet de piles sises en haut des étagères.



Une table se trouve au centre de la pièce, jonchée de livres et de feuilles de papier. De petits instruments d'écriture démoniaques courent allègrement sur la table, frottant des parties innommables de leur corps contre diverses feuilles vierges, contemplant d'un air satisfait les symboles ainsi tracés.

Une grande cage dorée se balance au-dessus de la table. Un singe y est enfermé ; sa tête étirée révèle un cerveau démesuré et palpitant. Le singe est accroupi, les yeux vitreux, tandis que sa cage démon lui murmure à l'oreille et tourne les pages d'un grand livre disposé devant lui.

Le maître de ligue est une femme pesante. Ses robes noires sont couvertes de symboles ésotériques. Ses yeux sont pochés mais vifs et brillants. Elle étudie une tablette d'argile sur laquelle une sylphe souffle doucement, nettoyant sa surface des détritus du temps. M'Glak annonce les aventuriers en donnant leur nom complet s'il le connaît.

Le maître de ligue sourit largement et prie les personnages-joueurs de s'asseoir. Pour ce faire, ceux-ci doivent ôter les livres et les parchemins qui occupent les chaises. Une fois qu'ils se sont installés, la femme se présente.

«Je suis Shonjun Lecallis, Maître de la Ligue de la Tumultueuse Erudition. Nous formons un ordre chaotique dévoué au savoir et à l'étude. Nous traçons la carte du monde entier dans notre recherche de connaissances.»

Elle les regarde, s'attendant à un signe de reconnaissance pour ce projet ambitieux et merveilleux. Si elle n'en obtient pas, elle fronce les sourcils ; en effet, elle a besoin d'hommes d'imagination et non de lourdauds.

Lecallis explique que son ordre envoie des scribes parcourir les terres des Jeunes Royaumes afin de noter tous les renseignements qu'ils peuvent rassembler concernant les peuples, les sites, et les usages. Les rédacteurs de la ligue compilent ces comptes-rendus dans des tomes, ceux-ci étant ensuite recopiés par des scribes ou par la Presse Dévorante, un démon. Les livres sont reliés et distribués dans tous les Jeunes Royaumes. Pour l'instant, deux volumes ont pu être menés à bien. Certains pays s'avèrent plus difficiles que d'autres, sept scribes ont été perdus rien qu'à Pan Tang.

«Notre meilleur scribe est porté disparu à Melniboné. Nous voudrions que vous retrouviez notre homme ou ses rapports.» Le scribe s'appelle Sinbos H'nd'n. Shonjun le décrit comme un homme maigre, aux cheveux teints en vert, et aux oreilles percées de quatre boucles chacune.

La perte des autres scribes la conduit à une autre pensée. Les frais d'entretien des scribes chargés de réaliser la carte des endroits les plus sauvages des Jeunes Royaumes affaiblit la ligue. L'alternative consisterait à envoyer des démons recueillir ces informations. La ligue pense avoir localisé une espèce qui conviendrait à cette tâche. Les aventuriers doivent en convoquer et en lier un à leur service. Le démon pourra prendre note des renseignements concernant Melniboné tout au long du voyage. Les PJ doivent l'escorter et contrôler son efficacité. «Ainsi, si une tragédie devait se produire, c'est à dire si le scribe meurt et ses analyses sont perdues, nous aurons celles du démon à la place.»

Les personnages-joueurs se voient remettre une carte traçant le contour de l'île de Melniboné et signalant la route suivie par le scribe.

Elle apparaît au début de ce scénario et le maître de jeu devrait en donner une copie aux joueurs à cet instant. La Ligue attend des aventuriers qu'ils y indiquent tous les détails de leur exploration, au cas où le démon n'accomplirait pas sa tâche correctement.

Les Guides du Visiteur des Jeunes Royaumes

Les Guides du Visiteur constituent l'oeuvre maîtresse de la Ligue de la Tumultueuse Erudition. A ce jour, deux volumes ont été publiés.

Les livres mesurent environ 20 x 30 cm et sont reliés plein cuir. Ils sont assez épais pour emplir la moitié d'une sacoche de selle. Une copie de ces deux ouvrages figure dans la bibliothèque de *la Sagesse Vagabonde*. Le maître de jeu peut choisir les pays ainsi traités par rapport à sa campagne, mais si cela lui importe peu les sujets seront respectivement Pan Tang et l'Ile des Cités Pourpres. Chaque tome est agencé de la sorte :

- Cartes : précises et bien dessinées, mais quelque peu fantaisistes.
- Géographie : notes touchant aux terres, aux bourgs, au climat, et aux mers environnantes.
- Peuple : les habitants, leur langue, leur culture, leurs arts, et leurs usages.
- Histoire : l'ascension des royaumes, leurs grands dirigeants, et leurs légendes.

Les informations glanées dans ces livres ont 30 % de chance d'être erronées ou anachroniques. Les aventuriers pourront les consulter au fur et à mesure de leur voyage, mais ils courent le risque d'être trompés par un scribe mal informé. La lecture intégrale d'un Guide du Visiteur ajoute 5 pour-cent à la compétence Jeunes Royaumes du personnage. Il est possible d'acquérir une copie manuscrite de chaque volume pour 500 bronzes. Il faut six mois environ à un copiste de la Ligue pour reproduire un livre.

Ces ouvrages ressemblent aux livres-univers habituels du jeu Elric. Les prochaines parutions pourront être considérées comme de nouveaux produits publiés par la Ligue.

Le maître de ligue offre de payer 5 000 bronzes à tous les personnages qui reviennent vivants, ou encore des connaissances ésotériques d'une valeur comparable.

Shonjun Lecallis, Maître de la Ligue

FOR 11 **CON** 14 **TAI** 17 **INT** 23 **POU** 19
DEX 10 **APP** 12

Chaos 104 **Balance** 71 **Loi** 84

Points de Vie : 16

Points de Magie : 19

Modificateur aux Dégâts : +1D4.

Armes : *Dague* 46 %, dégâts 1D4+2+1D4

Armure : aucune.

Sorts : Ailes de Lassa (4), Ame de Chardros (1-3), Convoquer un Démon (1), Convoquer un Elémentaire (1), Générosité de Straasha (4), Lever de Lune (1), Ouïe de Démon (1), Réfutation (1-4), Sagesse de Slortar (1-3), Vue de Sorcière (3).

Compétences : Débat d'Académicien 78 %, Evaluer 89 %, Haut Idiome 19 %, Jeunes Royaumes 124 %, Langue Commune 115 %, Mabden 27 %, Marchander 82 %, Melnibonéen 85 %, Monde Naturel 102 %, Mong 51 %, Opish 40 %, Potions 91 %, Royaumes Inconnus 19 %, Sagacité 67 %, Scribe 165 %.

Sur la Route de l'Ile aux Dragons

Une fois l'affaire conclue, la Sagesse Vagabonde met le cap sur Melniboné. Vous trouverez ci-après une description du navire et du travail de routine quotidien. Les maîtres de jeu pourront extrapoler des incidents et des aventures à partir de cette dernière tout au long du voyage. Au contraire, il pourra estimer que la traversée s'effectue sans encombre. Dans tous les cas, la Sagesse Vagabonde vaut la peine d'être explorée.

La Sagesse Vagabonde

La Sagesse Vagabonde est une birème. Elle est pourvue de deux rangs d'avirons et de voiles. Son équipage se compose exclusivement d'érudits et de scribes aidés de quelques démons et élémentaires.

Le Pont

Le pont est presque désert et poli au point de reluire. Un examen attentif et des jets de Chercher révèlent que des glyphes complexes ont été gravés sur toute la surface du pont. Il s'agit de symboles issus du Haut Idiome sur lesquels les scribes-marins qui lustrent et nettoient le pont méditent avidement.

La Poupe

Le signe du Chaos est inscrit à la poupe du pont à fin de convocation. Les aventuriers pourront s'en servir s'ils connaissent le Vrai Nom ou l'espèce qu'ils désirent convoquer.

Les scribes considèrent les convocations aléatoires comme trop dangereuses et insistent pour que les PJ se livrent d'abord à des recherches sur le démon désiré dans la bibliothèque du vaisseau.

Le Gréement

Les voiles du navire sont recouvertes d'écritures et peuvent être lues telles de gros volumes. Chacune d'elle représente un nouveau tome.

Un grand nombre de scribes-marins sont à cheval sur les espars du mât et lisent fixement les feuilles tout en laissant leurs mains accomplir leurs travaux nautiques de façon machinale.

La Passerelle

Le Capitaine M'Glak se trouve généralement à cet endroit où il consulte Gribblenot, son navigateur démon, une chose sphéroïde à tête pointue qui ressemble beaucoup à la crête du capitaine. Toutefois, la tête du démon bascule et indique diverses directions pour seconder les calculs du Capitaine.

Les Cabines

Il existe deux ponts inférieurs. Le premier contient les quartiers de l'équipage. Une cabine pourvue de six hamacs est mise à la disposition des aventuriers.

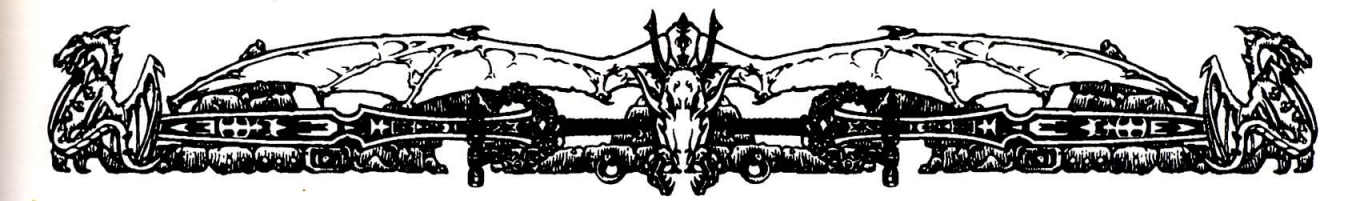
La Bibliothèque

Un espace haut d'un mètre à peine s'ouvre entre deux ponts et s'étale sur toute la longueur du bâtiment. Un très grand nombre de parchemins y sont entreposés, ceux-ci ayant été choisis en raison de leur capacité de stockage supérieure.

C'est la bibliothèque du navire. Kajahagag, un démon minuscule doté de grandes mains fuselées et d'un long nez, est le bibliothécaire du vaisseau. Il file entre les ponts pour localiser des parchemins précis et les ramener à leurs lecteurs.

Les personnages-joueurs ne peuvent consulter qu'un parchemin à la fois et doivent le restituer avant de quitter le bord. Il est nécessaire de réussir un jet de Langue Commune pour comprendre le document. L'étude approfondie d'un de ces textes prend 3+1D3 jours.

A l'appréciation du MJ, le parchemin peut se révéler utile, trompeur, ou simplement divertissant. Quant aux personnes ne sachant pas lire, Kajahagag leur recommande un excellent choix de manuscrits enluminés, mais ceux-ci traitent essentiellement d'aventuriers érudits accomplissant des hauts faits fort étonnants.



La Cabine du Maître de Ligue

Le maître de ligue ne sort jamais de sa cabine, consacrant tout son temps à la poursuite de ses études ésotériques. La cabine est décrite plus avant dans la partie intitulée «Le Marché du Maître de Ligue».

La Cabine du Capitaine

Le Capitaine M'Glak dort dans un grand lit à colonnes. Le baldaquin se compose d'une feuille d'écriture, laquelle est changée tous les jours. Sa chambre renferme également un coffre de bord qui se déplie pour devenir un meuble bibliothèque bien fourni. Ces livres ont pour sujet les divers aspects de la navigation. L'étude de quatre de ces volumes augmente les compétences de Navigation et d'Orientation du personnage de 1D3 pour-cent par tome.

Les Quartiers de l'Equipage

Une longue cabine où se balancent quarante hamacs. L'équipage manie les avirons, s'occupe du gréement, ou étudie à tour de rôle. La nuit, le bateau tend à fonctionner à la voile, permettant ainsi à la quasi-totalité des hommes de se reposer.

La Galère

La force motrice principale du navire provient de ses rangs d'avirons. Ces derniers ne sont pas tenus par des esclaves mais par des membres d'équipage volontaires. Chaque rame est munie d'un cadre vertical qui contient un livre.

Un tourne-feuille y est fixé et change de page à chaque retour d'aviron. Les scribes-rameurs lisent vite et sont fort désireux de garder la cadence afin que les pages continuent de pivoter. Il s'agit là d'un arrangement fort satisfaisant à tout point de vue.

Le Travail de Routine de Bord

Le navire comporte un certain nombre de tâches de routine journalières. Les aventuriers seront les bienvenus s'ils décident de donner un coup de main. Les scribes seront très amusés si les PJ n'arrivent pas tout à fait à les suivre et impressionnés comme il convient s'ils y parviennent.

Le Matin

Le Chant du Savoir : une allocution alambiquée, faite en melnibonéen par le Capitaine, et reprise par l'équipage. La réussite d'un jet de Melnibonéen ou l'obtention d'un succès critique à un simple jet d'Idée (le personnage ne comprend pas la signification des syllabes mais parvient à les reproduire) permet de répéter ces mots de façon satisfaisante. Chaque matin, le chant est différend.

Les Exercices du Chaos : au milieu de la matinée les scribes effectuent des mouvements lents et étranges qui symbolisent les huit pointes du Chaos. Il faut réussir un jet de Dextérité pour les exécuter correctement.

A Midi

Navigation : le Capitaine prend position au gouvernail et consulte Gribblenot, son démon navigateur. C'est là un moment privilégié pour les aventuriers intéressés par les arts nautiques s'ils désirent interroger M'Glak sur ses méthodes ou obtenir quelques conseils. Si un étudiant éventuel se montre particulièrement persuasif, le Capitaine lui enseignera Navigation ou Orientation. Nous supposerons que les instructions intelligentes de ce dernier (ajoutées au parcours indirect de la Sagesse Vagabonde) lui permettent d'enseigner l'une ou l'autre de ces compétences d'ici que le vaisseau atteigne Melniboné. S'il réussit un jet inférieur ou égal à son INT x4, l'élève ajoute 1D10 pour-cent à la compétence enseignée. Le Capitaine M'Glak refuse d'être payé pour ses services.

L'Après Midi

Lecture des Voiles : les scribes postés en haut du gréement font la lecture du texte imprimé sur les voiles. Ceux-ci traitent généralement de points obscurs de la théologie du Chaos et parfois de sujets moins spécifiques (et plus distrayants) telles les légendes.

Lecture du Pont : les lecteurs des voiles sont imités par leurs congénères du pont. Les glyphes de ce dernier sont toujours rédigés en vers. Les scribes du pont règlent le rythme de leur récurage sur celui des poèmes.

La Nuit

Observation des Etoiles : des scribes s'affairent au gréement pour faire des comptes-rendus détaillés des cieux étoilés sous lesquels vogue le navire. Ils notent également la disposition de chaque corps astral par rapport à leur position actuelle. Cette activité est supprimée les nuits où la visibilité est mauvaise.

Veille Phosphoreuse : toute la nuit, deux membres d'équipage restent sur le pont afin de repérer les signes phosphorescents ou autrement lumineux de la vie marine. La connaissance des créatures chaotiques des profondeurs est rare et fort prisée.

Les aventuriers peuvent se porter volontaire pour cette tâche. Ils doivent réussir un jet de CON x5 pour demeurer éveillés et un jet de Chercher pour remarquer quoi que ce soit.

Ils ont une chance par nuit d'effectuer une observation, laquelle devrait être décrite par le joueur et consignée par son personnage. Le premier jet de Chercher réussi donne droit à un jet d'expérience.

Equipage du Navire

Quarante membres d'équipage servent à bord de la Sagesse Vagabonde, vingt-trois hommes et dix-sept femmes. Tous sont dévoués aux doctrines de la Ligue. Tous ont la chance de se trouver à bord d'un bâtiment aussi remarquable. Tous sont généralement amicaux et coopératifs.

Ils pensent que la politesse leur permet de soutirer un grand nombre de renseignements précieux aux autochtones, aussi ont-ils été formés de façon à faire preuve de tolérance et de prévenance.

Ils sont d'un naturel irrémédiablement curieux. Ils offrent librement des informations à autrui, mais sont avides d'être récompensés de la même manière.

Ils interrogent les aventuriers pour glaner la moindre bribe de savoir, espérant toujours apprendre ce petit plus qui les placera devant leurs rivaux : l'Ordre de la Plume Cuivrée.

Scribe-Marin Ordinaire

Les scribes-marins portent des vêtements colorés et bigarrés, un badge de tissu indiquant leur appartenance à la Ligue.

Les travaux intellectuels les intéressent plus que leur apparence, aussi sont-ils souvent débraillés et malodorants, l'encre tachant leurs doigts de noir.

FOR 11 **CON 14** **TAI 10** **INT 16** **POU 15**
DEX 16 **APP 13**

Chaos 71 **Balance** 45 **Loi** 35

Points de Vie : 12

Modificateur aux Dégâts : aucun.

Armes : *Cimeterre* 47 %, dégâts 1D6+1+MD

Armure : 1D6-1, Cuir maritime

Sorts : Sagesse de Slortar (1-3), Soins (2), Souffle de Vie (1), Vue de Sorcière (3).

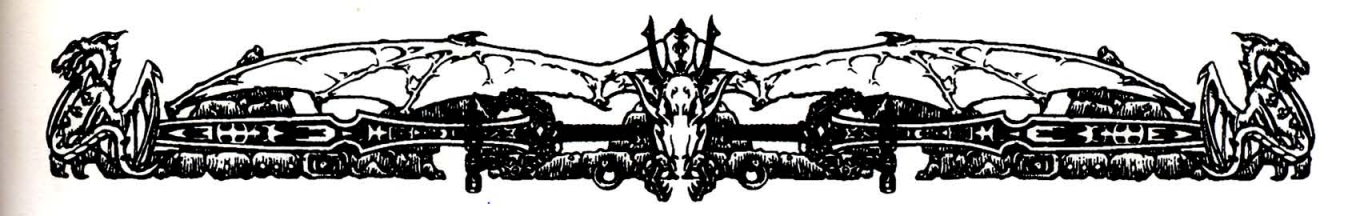
Compétences : Art (Chant) 36 %, Artisanat (Charpentier) 44 %, Artisanat (Maître-Voilier) 37 %, Grimper 84 %, Jeunes Royaumes 51 %, Langue Commune 80 %, Melnibonéen 40 %, Navigation 50 %, Orientation 25 %, Réparer/Concevoir 64 %, Royaumes Inconnus 3 %, Scribe 68 %.

Le Scribe Démon

Lorsque le vaisseau entre en vue de Melniboné, la convocation du scribe démon a lieu. C'est le maître de ligue en personne qui y procède, opérant devant les signes cabalistiques de convocation gravés dans le pont. L'opération dure douze heures. En guise de sacrifice utile à cette espèce de démon, elle fait brûler une centaine de cartes et traités rares, un acte qui provoque les pleurs non dissimulés des scribes-marins.

La pile de parchemins brûle lentement en émettant des crépitements, d'où une petite silhouette infernale émerge en se dandinant, enfournant dans sa gueule des bouts de papier enflammés ramassés au hasard. Il est laid et de forme humanoïde, mais dispose d'appendices tortillants en guise de mains. Ses membres glacials sont assez habiles pour saisir plumes, craies et petits objets de valeur. Il salue Lecallis d'une voix rauque et grinçante. Seul le maître de ligue connaît son Vrai Nom, mais il répond à celui de Nokdoxtor.

Le démon jouit d'une mémoire infaillible et s'avère un scribe en tout point excellent... à une exception près. A l'insu de la Ligue, Nokdoxtor a l'esprit corrosif et est arrêté dans ses opinions. A tout moment et dans n'importe quelle situation, il dira immanquablement les choses les plus insultantes et les plus provocatrices qui soient aux personnes dont il croise le chemin. Il s'amuse à maltraiter les gens et à déclencher les bagarres. Il dissimule cette facette de sa personnalité jusqu'à ce qu'il descende sur l'île de Melniboné en compagnie des aventuriers.



Nokdoxtor, Scribe Démon Repoussant

FOR 4	**CON 18**	**TAI 6**	**INT 21**	**POU 15**
DEX 16	**DEP 8**			

Points de Vie : 13

Modificateur aux Dégâts : aucun.

Facultés : *Carapace*, 1D2 points dus à sa peau de serpent. *Distendre* 40 %. *Savoir* 63 %, concernant la géographie de Melniboné. *Voir* 40 %.

Compétences : Dissimuler un Objet 30 %, Esquive 32 %, Langue Commune 42 %, Melnibonéen 20 %, Plan d'Origine 15 %.

Besoin : faire des remarques sarcastiques.

Espèce : scribe démon.

Points de Magie Nécessaires à sa Convocation : 32.

Les Rivages des Dragons

La côte de Melniboné apparaît enfin. Le Capitaine M'Glak appareille avec l'intention de faire son approche sous le couvert de la nuit. Le navire flotte nonchalamment pendant que les érudits discutent du nombre d'heures restant avant la tombée de la nuit et cherchent à savoir si les courants dominants vont vers l'ouest ou vers le sud. Le temps passe.

Quand le soleil se couche, la Sagesse Vagabonde aborde Melniboné par le nord-est. Le maître de ligue a donné ses instructions : les scribes-marins iront examiner deux des trois îles de moindre taille tandis que les aventuriers gagneront le continent. Elle évite Amashii, l'île située au nord-ouest dans la Mer des Dragons, car elle prêtre foi aux récits faisant état d'une forte présence de serpents de mer en ces lieux. La curiosité de Lecallis a tout de même des limites.

Comme le vaisseau s'approche de la côte de Wa'aiya'oro, les scribes qui ne s'affairent ni aux avirons ni au gréement s'agglutinent contre le garde-fou. La concurrence est rude pour se procurer un bon point de vue. L'île est entièrement boisée, et les enchevêtrements de l'épaisse végétation sont partout. Un jet d'Ecouter détecte les appels d'animaux lointains, mais la distance est trop grande et la nuit trop sombre pour qu'on puisse les identifier. Deux scribes partent à bord d'une petite embarcation encombrée de filets et de bouteilles. Ils sont nerveux mais décidés.

Le bateau vire pour contourner l'île et se rapprocher du continent, dépassant ainsi la terre insulaire la plus au sud, Kiashu. Sous la lumière de la lune, Kiashu révèle de superbes plages blanches au-delà desquelles se dresse un amas confus de montagnes et de forêts, le tout étant dominé de façon improbable par les hauts sommets enneigés de ses éminences intérieures. Deux scribes sont également débarqués en cet endroit.

Finalement, la Sagesse Vagabonde se fraie un chemin jusqu'au continent, évitant les récifs en longeant la côte de Kiashu au plus près que M'Glak ose naviguer.

A Terre

Lecallis donne l'ordre de faire descendre une embarcation puis vient étreindre la main des aventuriers avec chaleur.

«Rapportez-nous des connaissances, mes amis. Le savoir s'épanouit telle la plus éclatante des fleurs, mais jamais il ne fanera grâce aux soins attentifs que la Ligue de la Tumultueuse Erudition lui prodiguera !»

Le navire regagnera la côte à minuit dans dix jours. Il reviendra une dernière fois en ce même lieu une semaine plus tard. Si les personnages manquent de s'y rendre, la Sagesse Vagabonde doit se présenter en Imrryr dans un mois au sein d'un groupe de commerce. Si les PJ peuvent rallier la Cité qui Rêve, les officiels de la Ligue auront été prévenus et les guetteront.

L'embarcation est apprêtée. Le démon Nokdoxtor s'assied à l'arrière. Il reste silencieux. Une fois en sécurité dans le bateau, des scribes rament pour les conduire au littoral de l'Ile aux Dragons puis retournent prestement au navire.

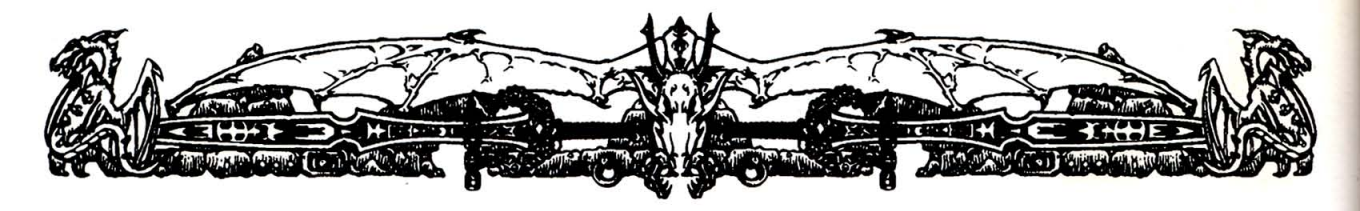
Les aventuriers sont déposés près du site de l'ancienne cité d'A'sha'hiian. La masse des ruines peut être perçue tout au long du trajet jusqu'à la côte. S'ils le souhaitent, les personnages-joueurs peuvent y faire un détour et les examiner, ou choisir une direction quelconque.

La Visite de Melniboné

Laissez les PJ choisir leur parcours de Melniboné. Le scribe disparu se trouve à l'autre bout de l'île, aussi le chemin suivi par la compagnie importe-t-il peu. Les zones et rencontres décrites ci-après n'observent aucune séquence logique. Par souci de commodité, nous les avons présentées dans un ordre à peu près contraire au sens des aiguilles d'une montre : A'sha'hiian, la Côte Sauvage, les Collines Dorées, les Prés de la Lassitude, les Collines Rocheuses Esseulées, la Forêt Intangible, les Collines d'Encerclement, et le Littoral de la Mer Bouillante.

Nous vous proposons une rencontre dans chaque zone. Nous décrivons brièvement l'endroit, mais vous pourrez trouver davantage de détails dans le chapitre consacré à Melniboné. Les personnages-joueurs ayant reçu une carte où l'intérieur des terres n'est pas représenté, ils chercheront peut-être à apprendre le nom des diverses régions du pays qu'ils traversent.

Les esclaves de passage sont une bonne source de renseignements de ce type. Certains sont étonnés de voir des humains circuler librement au sein de Melniboné car cela est interdit, mais la plupart d'entre eux n'ont pas connaissance de cette loi. Le nombre des Melnibonéens parcourant l'intérieur des terres est si faible que cette loi en devient quasiment hypothétique.



Chaque rencontre s'accompagne également de parties traitant des informations pouvant être obtenues dans la région visitée à propos du scribe disparu, et des opinions de Nokdoxtor à l'égard de cet endroit.

Ces rencontres ne devraient pas s'avérer les seules sources d'émotions fortes que les aventuriers éprouveront sur cette terre des plus étranges.

Utilisez les «Rencontres à Melniboné» fournies dans ce livre pour créer quelques épisodes supplémentaires. Le Digest de Melniboné énumère un grand nombre de personnes que les PJ pourront rencontrer en toute vraisemblance.

Le chapitre dédié à Melniboné apporte des informations complémentaires quant à la géographie de l'île et indique quelques sites remarquables.

Les personnages-joueurs ont la chance rare d'explorer le continent de Melniboné et devraient pouvoir savourer cette expérience.

Nous ne proposons pas de rencontres pour Imrryr, mais tous les autres scénarios y débutent. Si les aventuriers désirent s'attarder dans la Cité qui Rêve, ils trouveront largement de quoi les distraire et les mettre en danger tout au long de leur séjour.

A'Sha'Hiian

Les ruines de marbre de la Première Cité gisent tranquillement dans le calme du soleil levant. C'est un endroit excellent où les personnages pourront dresser leur premier campement et préparer leur exploration de l'île.

Information

La réussite d'un jet de Pister permet de trouver les traces fraîches de bottes humaines dans les rues en ruine. Dans une villa vide, la réussite d'un jet de Chercher conduit à la découverte de l'emplacement d'un camp composé de cendres, d'un spécimen de jarre cassé, et de feuilles froissées et signées de Sinbos H'nd'n où celui-ci a tenté de tracer la carte d'A'sha'hiian. Le campement est vieux de un mois.

Les Pensées du Démon

A propos d'A'sha'hiian : «Alors c'est ça le berceau de leur civilisation ? On aurait dû les noyer à la naissance.»

Concernant le scribe disparu : «A mon avis, quiconque disparaît à Melniboné fait preuve d'une stupidité égale à la moitié de celle des personnes qui se portent volontaires pour le retrouver.»

La Côte Sauvage

Un littoral rocailleux et déchiqueté repousse le martèlement des vagues de la Mer des Dragons. La rencontre décrite ci-après suppose que les PJ s'égarent près des falaises à un moment ou un autre.

Le Vaisseau Délabré

Quand les personnages-joueurs traversent le littoral, la réussite d'un jet de Chercher attire leur attention sur l'épave d'un navire gisant sur les rochers situés en contrebas. Nul signe de l'équipage n'est visible.

La falaise qui surplombe les rochers est à pic et déchiquetée, il est donc nécessaire d'effectuer un jet de Grimper pour descendre sans dommages. Si les aventuriers atteignent l'épave, ils trouvent un vaisseau moyen, à l'équipement rare, qui a déjà été pillé. Le bâtiment s'appelle La Vile Mort Rieuse.

Un jet de Chercher révèle un livre de bord en lambeau et gorgé d'eau de mer. Il fait état d'une grosse tempête au cours de laquelle le mât s'est brisé, tuant le Capitaine dans sa chute. Un dernier alinéa désespéré parle de gagner la plage et d'y trouver abri. Trois cadavres tombant en poussière occupent l'épave, deux Jharkoriens et un Tarkeshite.

Les paragraphes antécédents semblent suggérer que le vaisseau se livrait à des actes de piraterie, mais (les armateurs et les capitaines de port étant les seuls à inspecter le livre de bord) les descriptions sont prudentes.

Les Survivants

Sur le rivage inhospitalier, les survivants du naufrage subsistent pauvrement et désagréablement. Ce sont des pirates, un groupe hétéroclite en provenance de Jharkor. Ils ont tenté leur chance en vain sur la Côte Sauvage, espérant y trouver des plantes et des substances étranges ainsi que des richesses enfouies. Ils ne sont plus que dix à présent.

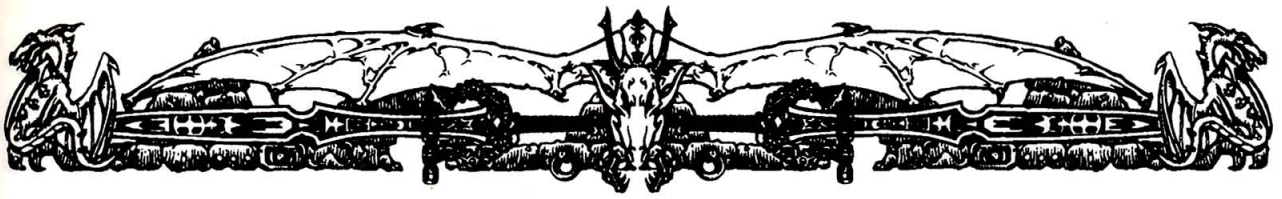
Ils vivent dans des grottes et mangent des ragoûts de bois flottant, de coquillages, et de chaussures. Les maigres réserves du vaisseau sont épuisées depuis trois semaines. La faim, le désespoir, et la peur leur fait perdre la raison. Lopo Bedinbin, le maître de timonerie, est leur nouveau capitaine.

Il est manchot, victime d'un strabisme, et taquine de plus en plus le rebord ébréché de la santé mentale. Quand il parle, il finit toutes ses phrases par un problème de rhétorique et on l'a entendu crier «saignez cette dinde !» pendant son sommeil.

Malgré cela, c'est le membre le plus stable de tout l'équipage. Lopo a peur que ses hommes ne tardent à le tuer et manger s'il ne parvient pas à assurer leur sécurité.

Les pirates guettent la présence de voyageurs dans ce secteur et considèrent les PJ comme une bénédiction des dieux. Ils implorent leur aide. S'ils échouent dans cette tentative, ils essaieront peut-être de capturer les aventuriers, quoiqu'ils soient en mauvaise condition physique. Ces pirates ont plusieurs options à leur disposition.

• **Réparer le Navire** : si les personnages ont quelque aptitude en matière de charpenterie et de construction de navires, les pirates ont grande envie de faire réparer leur vaisseau et de quitter cette île. Ils pour-



ront scinder leur compagnie et faire travailler quelques personnages-joueurs pendant que le reste du groupe partira explorer l'intérieur des terres.

• **Explorer l'Ile** : les pirates savent peu de choses de Melniboné si ce n'est que c'est un endroit plein de dangers. Ils entraînent les PJ dans l'arrière-pays pour s'y procurer des vivres et peut-être pour se rattraper de leurs pertes. De leur point de vue, les aventuriers sont adroits mais ils peuvent s'en passer. Ils les estimeront si ces derniers affichent des connaissances touchant à la région, aux plantes, ou à la faune.

• **Vendre les Aventuriers comme Esclaves** : les pirates pourraient décider de réaliser un beau profit en vendant les personnages aux Melnibonéens. Ils essaieront de mener cette opération à bien s'ils s'aperçoivent que l'utilité des PJ ne leur est pas bénéfique.

• **Passer le Maître de Timonerie sous la Quille** : les naufragés se mutineront et tueront Lopo si l'un des aventuriers leur paraît faire un meilleur chef. Ils jureront allégeance à leur nouveau capitaine, proposant d'utiliser le sang de Lopo en guise d'encre pour signer leur nouveau contrat.

L'équipage des pirates est importun, dangereux, et peut-être difficile à semer. L'avidité de ses membres représente un risque permanent s'ils rejoignent le groupe des PJ, la plupart d'entre eux n'ayant d'yeux que pour le profit. Nokdoxtor se délecte à jeter le trouble entre eux et les personnages-joueurs.

Information

Les pirates n'ont pas vu le scribe ni qui que ce soit depuis leur naufrage. Ils mentent à son sujet dans l'espoir de mystifier les aventuriers, mais Baratin ou un simple interrogatoire serré ne tarde pas à révéler leur ignorance.

Les Pensées du Démon

Aux pirates : «A l'évidence, la tempête qui vous a échoué avait la force d'une petite brise. Si l'en juge par votre expertise maritime, vous feriez mieux de vous reconvertir en voleurs de grands chemins. Quelqu'un a-t-il une petite pièce de bronze que je puisse engager ces gars comme serviteurs pour un an ?»

Concernant la Côte : «J'ai connu des endroits plus hospitaliers dans les Neufs Enfers.»

Les Collines Dorées

Les Collines Dorées se composent de buttes légèrement ondulées et d'arbres et d'arbustes verdoyants. Les forêts sont abondantes, au sein desquelles prospère une débauche de vies animales et végétales.

Le Botaniste et le Tronc d'Arbre

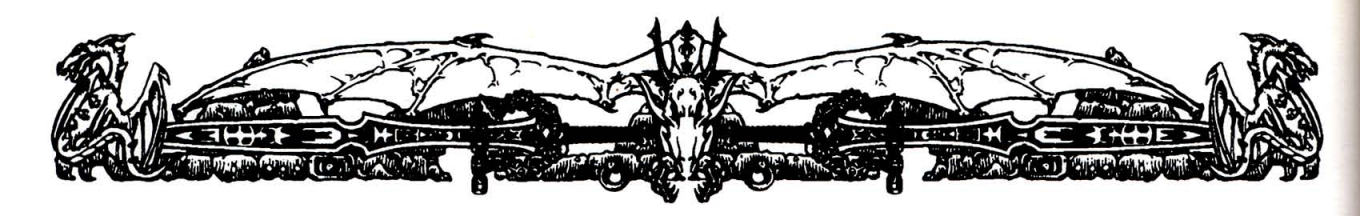
Au coeur d'une des forêts les plus épaisses, un noble melnibonéen chasse. Cinq esclaves dociles accompagnent le Prince Merriva'an, lequel recherche un arbre appelé Kri'isin'nii.

On raconte que le tronc de cet arbre donne naissance à une fleur unique dont il est possible de tirer une drogue capable d'influencer l'esprit de la personne qui l'absorbe. Il a l'intention de l'administrer à l'élue de son coeur, Dame Jelen Haslo'on car celle-ci, dit-il en insistant, lui est ravie par la cour de son rival Kyuin D'oy, le capitaine de l'une des frégates melnibonéennes.

Le prince n'estime pas sa méthode déloyale car il sait que son rival a également recours à la sorcellerie. Le danger provient du fait que Kri'isin'nii dévore l'énergie des créatures vivantes se trouvant près de lui. Merriva'an n'a pas l'intention de communiquer cette dernière information aux aventuriers.

Après les avoir rencontrés, il prévoie de les sacrifier à la place de ses esclaves pour détourner l'attention de l'arbre pendant qu'il s'empare du précieux bourgeon.

Si les PJ survivent, le Prince les dénonce comme espions humains et une troupe de gardes est détachée afin de les capturer ou de les tuer. Après tout, les humains n'ont pas le droit de s'aventurer au-delà du port.



Merriva'an est charmant et serviable. Il raconte son histoire aux personnages en prenant bien soin d'omettre de signaler le danger de l'arbre et de grandir le nombre de fleurs pour le faire passer à douze.

Il dépeint Kyuin sous les traits d'une brute insensible ayant fait son esclave de Dame Jelen. Par cette ruse, il espère amener les aventuriers à l'aider.

Des jets de Monde Naturel permettent à ces derniers de trouver Kri'isin'nii. L'arbre dort paisiblement au sein d'un vallon dénué de toute autre vie que la sienne, palpitant hideusement. C'est un arbre à feuilles persistantes large et feuillu, teinté d'or et de roux. Une fleur petite et unique pousse au bas de son tronc.

Il éprouve un besoin féroce de se nourrir d'énergie vitale et draine sans ménagement toute vie située à moins de cinq mètres. Ses racines sont profondes et tirent leur nourriture de la terre. Il a absorbé toute la vie du sol de la vallée, tuant toutes les autres plantes. Il se développe dans une étendue stérile et silencieuse.

Il est capable de bouger ses branches pour piéger ses victimes, mais il préfère éviter cette méthode si ces dernières ne semblent pas devoir lui échapper. Les PJ qui désirent prendre la fleur doivent réussir des jets de Dextérité et d'Esquive pour la saisir à l'arraché et repartir en courant.

Une fois la fleur cueillie, Kri'isin'nii se flétrit et meurt rapidement. Son écorce pèle, ses feuilles pourrissent, et une sève à l'odeur infecte dégoutte du tronc.

Si Merriva'an obtient la fleur, il regagne Imrryr. Il fait infuser les pétales et crée une potion qu'il fait boire à Jelen.

Celle-ci tombe irrémédiablement amoureuse de lui, mais à un point tel que cette passion devient obsessionnelle et destructrice. Elle refuse de s'éloigner de lui, pas même pour dormir ni pour manger, et se suicide si elle vient à être séparée de lui pendant plus de quelques instants.

Elle meurt avant la fin de la semaine. Merriva'an écrit un opéra tragique ayant leur amour pour sujet et devient la coqueluche de la Cité qui Rêve.

Prince Merriva'an, Amoureux Tragique

Merriva'an est svelte et pâle. De toute évidence, il a plus l'habitude du luxe que des randonnées à travers champs. Ses yeux sont doux et sombres.

Il porte des vêtements de voyage à la mode dont la plupart sont peu pratiques. Ses nouvelles bottes lui font mal aux pieds, son ample manteau de soie verte ne cesse de se prendre dans les ronces, et sa tunique matelassée réversible est beaucoup trop chaude.

FOR 11 **CON 10** **TAI 18** **INT 17** **POU 18**
DEX 12 **APP 16**

Chaos 240 **Balance** 38 **Loi** 80

Points de Vie : 14

Modificateur aux Dégâts : +1D4.

Armes : *Canne en Défense de Narxhal Gravée* 25 %, dégâts 1D6+1D4 ; *Arc en Os* 63 %, dégâts 1D8+2+1D2

Armure : 1 point dû à ses vêtements ouatinés.

Sorts : Sagesse de Slortar (1-3), Soins (2), Visage d'Arioch (1-3).

Compétences : Art (Composer un Opéra Tragique) 132 %, Art (Déplier une Sculpture en Papier) 89 %, Art (Manières Courtoises) 97 %, Eloquence 84 %, Haut Idiome 7 %, Marchander 44 %, Melniboneen 111 %, Monde Naturel 26 %, Potions 32 %, Scribe 75 %, Vue de Sorcière 55 %.

Kri'Isin'Nii, Arbre Affamé

FOR 16 **CON 20** **TAI 50** **INT 20** **POU 18**
DEX 3 **DEP 0**

Points de Vie : 35

Modificateur aux Dégâts : +3D6.

Armure : 8 points dus à son écorce.

Armes : *Saisir* 55 %, empoigne la victime si celle-ci ne réussit pas son jet de FOR:FOR.

Facultés : *Drainer* 100 %, dans un rayon de cinq mètres.

La victime perd 1D6 points de magie à moins de réussir un jet de POU:POU sur la table de résistance. Elle ressent un mal de tête et une apathie agaçants, mais rien ne suggère que l'arbre en soit la source.

Si l'attaque de Kri'isin'nii échoue, la cible éprouve une certaine hostilité en provenance de l'arbre et une impression d'être sondée et explorée à la fois intangible et perturbante. Les victimes dont les points de magie tombent à zéro sombrent dans l'inconscience, après quoi l'arbre leur draine 1D3 points de POU par round et les laisse sans vie.

Compétences : Sentir la Vie 100 %.

Information

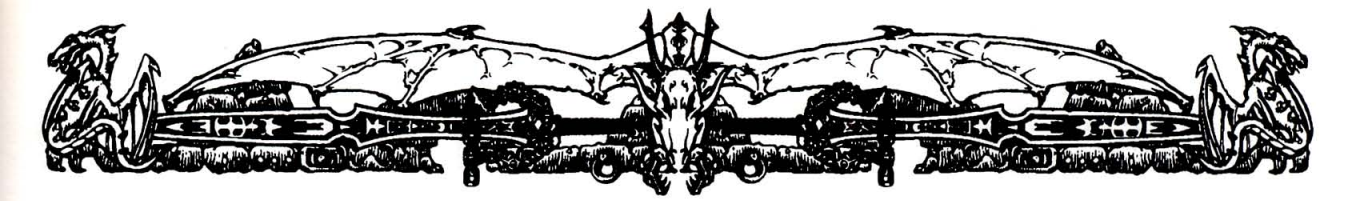
Merriva'an a vu un esclave aux cheveux verts attaché au service d'un groupe de noble comme ceux-ci pique-niquaient dans région située à l'exact sud-est des Collines Rocheuses Esseulées. Peut-être s'y trouvent-ils encore. Il échange cette information contre l'aide des personnages-joueurs.

Les Pensées du Démon

A propos de Merriva'an : «Si ça c'est une race supérieure, je préfère de loin la compagnie des imbéciles... exception faite de mes compagnons actuels.»

Concernant cet endroit : «J'ai un ami dont le plan n'est pas très éloigné de celui-ci. Il tue les plantes rien qu'en les touchant. Vous voulez que je l'appelle ?»

Si les pauvres aventuriers décident d'appeler la créature en question en utilisant le nom que Nokdoxtor leur communique, ils obtiennent un autre membre de l'espèce de ce dernier. Les deux démons font des commentaires incessants sur tout et sur rien et se battent entre eux.



Les Prés de la Lassitude

Voici les superbes prés et leur pléthore de plantes mystérieusement étranges, d'où sont extraites toutes sortes de drogues.

Le Jardin sans Retour

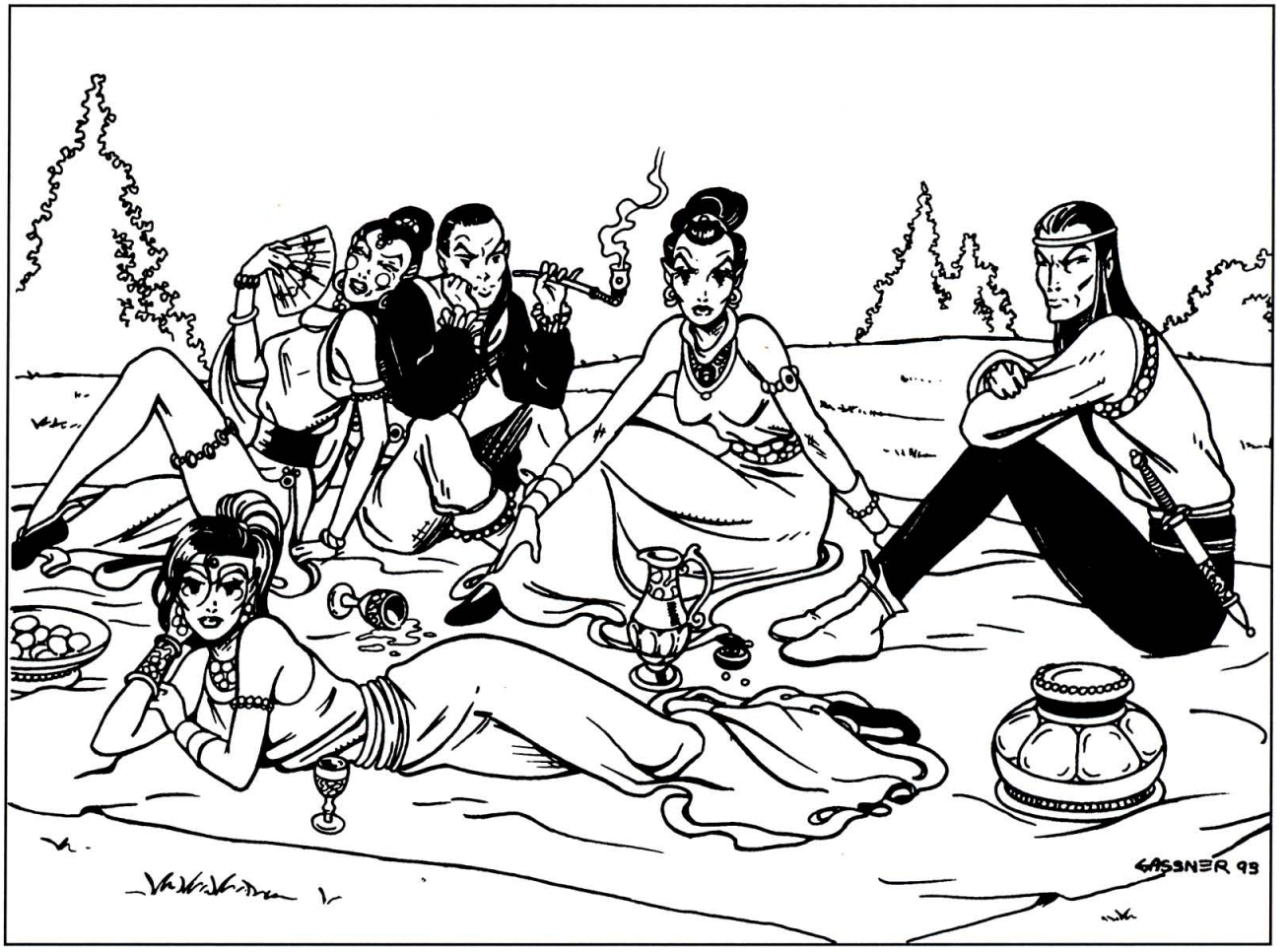
Dans les prés se trouve un vallon calme et tapissé de fleurs connu sous le nom du Jardin Sans Retour. Il s'agit d'un labyrinthe de grandes haies parsemées d'étranges fleurs de toutes espèces. Un jardin aux plantes merveilleuses pousse en son coeur.

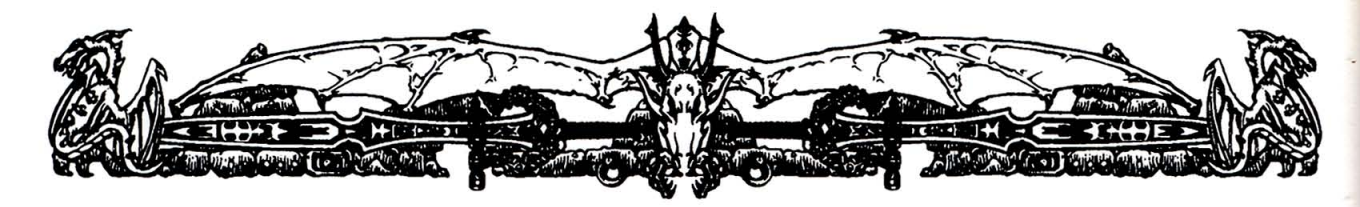
Le labyrinthe épouse un tracé magique qui, une fois parcouru, enferme le marcheur à tout jamais. A l'intérieur, des gens sans but errent ça et là, esclaves et Melnibonéens réunis, l'esprit absent comme ils continuent de vagabonder dans l'étrange jardin. Ils se nourrissent de fruits et paraissent assez heureux, mais ils ne peuvent jamais quitter ce lieu.

La senteur des fleurs est soporifique. Après avoir passé un moment dans le labyrinthe, les captifs n'ont plus aucune envie de partir. La virulence de cet effet commence à 1 (le maître de jeu peut modifier cette valeur comme bon lui semble) et augmente d'un point par heure subséquente. Opposez ce chiffre à la CON de l'aventurier dans le cadre d'un jet effectué sur la Table de Résistance. S'il est vaincu, il est perdu jusqu'à ce qu'une personne dotée d'une volonté plus forte vienne le secourir. Là encore, le maître de jeu décide s'il est nécessaire d'accomplir un jet sur la Table de Résistance.

Accordez un jet de Chance par heure à l'un des PJ. S'il le réussit, il assiste à une évasion. La personne observée fait du sur place comme si elle était ivre. La réussite d'un jet d'Idée permet au personnage de comprendre que ces pas délibérés ne sont pas ceux d'une danse mais la répétition du tracé de coudes et de virages qu'il a suivi en traversant le labyrinthe, la seule différence étant qu'il est ici inversé et exécuté en un seul et même endroit. Un jet de Dextérité lui permet de le reproduire avec précision.

C'est là la seule façon de sortir : suivre le tracé du labyrinthe à l'envers et sur place. Puis l'aventurier s'aperçoit qu'il peut voir les Prés de la Lassitude au-delà des fleurs et recouvrer la liberté en enjambant les plantes. Tout plan conçu de façon raisonnable pour délivrer les autres personnages-joueurs mérite de réussir.





Les Egarés

Tirez les habitants du labyrinthe du «Digest de Melniboné» si cela vous est utile. Tous sont détendus et aimables mais s'avèrent désorientés, sachant qu'ils ont oublié quelque chose d'important.

Information

Le scribe est venu en ce lieu et s'en est échappé. Un jet de Chercher permet de trouver une des pages de son calepin sur laquelle figure la description du jardin. Comme à son habitude, il a signé au bas de la page. La feuille est couchée face à terre lorsque les PJ la découvrent. Au verso, tourné vers le haut, apparaît le plan du jardin dont le scribe a fait l'esquisse. Des empreintes de pied maculent le morceau de papier.

Les Pensées du Démon

A propos du jardin : «Je déteste les fleurs. Elles me font éternuer. Aaaaaaatchoum ! Ce n'est rien, cette substance n'adhère pas à la peau, je vous le promets.»

Concernant les Prés : «Maintenant je sais ce qui ne va pas chez ces gens. Ils vivent ici.»

Les Collines Rocheuses Esseulées

Des collines de fougères et de bruyère s'étendent tout au long de cette partie de l'île. Il fait froid ici, et la désolation du paysage confine presque à la poésie.

Les Esclaves de la Peinture Murale

Un groupe d'esclaves humains traverse les Collines Rocheuses comme il s'en revient, chargé d'argent, du Lac de Lune. Le chef des esclaves est Rexis, un garçon âgé de treize ans. Il est surpris de rencontrer des étrangers en voyage.

«Ma maîtresse, dame Mabov, a rassemblé toutes les personnes itinérantes de ces environs afin de les utiliser pour sa peinture murale.»

Le campement de Dame Mabov se trouve à deux heures de marche à peine. La splendeur du camp des Melnibonéens est écrasée par l'énormité de l'oeuvre d'art qui se dresse devant eux. Un mur se dresse sur près de 400 mètres de long et 6 de haut. Des scènes y sont peintes, représentant des batailles aux couleurs vives. Le temps de cligner de l'oeil et ces formes et couleurs se sont mues en un portrait de famille ou un champ de fleurs.

Cette prodigieuse réalisation se compose en fait d'un mur d'hommes et de femmes. Tous sont nus et peints d'une couleur vive, massive, et différente. H'nd'n, le scribe disparu, se trouve parmi eux, peint en orange, dormant d'un sommeil heureux provoqué par la drogue. Il est facile à identifier du fait de ses quatre boucles d'oreille. Un jet de Chercher permet de le repérer. Une assemblée de nobles melnibonéens regardent une femme belle et majestueuse donner des directions à d'autres esclaves. A leur tour, ceux-ci hurlent des ordres tout au long du mur. Au commandement de Dame Mabov, le tableau change encore et encore. Elle est en extase devant son oeuvre, ses yeux brillant d'une lueur fixe.

L'Ennui Ultime

Le reste des Melnibonéens paraît (et est véritablement) plongé dans un ennui stupéfiant. Leur meneur est Myrrus, le frère de la belle Dame. Il fait arrêter les aventuriers comme ceux-ci s'approchent de son groupe ou du mur. Il a plus d'une centaine d'esclaves sous ses ordres, dont beaucoup sont bien armés, et n'admet aucune discussion.

Myrrus lève un sourcil fatigué en examinant les PJ. Il semblerait que ces humains ont l'impertinence de sillonner la terre sacrée de l'Ile aux Dragons sans autorisation ; ils devraient donc être exécutés. Toutefois, il est trop léthargique pour imaginer une torture assez fine pour remplir cet office.

Si les personnages posent des questions à propos du scribe disparu, Myrrus leur permet de le rechercher parmi les esclaves de la peinture murale. Après avoir entendu leur histoire, il leur demande d'une voix lasse : «Maintenant, donnez-moi une bonne raison de ne pas vous envoyer le rejoindre. Et une seconde pour m'empêcher de vous exécuter pour avoir foulé ces lieux sans permission. Ou mieux encore, distrayez-moi. Car si vous apportez quelque soulagement à mes amis et à moi-même, nous qui sommes au supplice d'un ennui mortel, je vous permettrai non seulement d'aller librement, mais encore je convaincrai ma soeur de remplacer votre ami par un autre corps et vous pourrez l'emmener avec vous.» Il appartient aux joueurs de déterminer comment les aventuriers distraient les Melnibonéens blasés. Ceux-ci ont tout vu et tout fait. Si les PJ parviennent à divertir Myrrus et son entourage, il tient parole. Sinon, ils devront réfléchir vite et bien ou livrer un combat formidable pour pouvoir s'échapper.

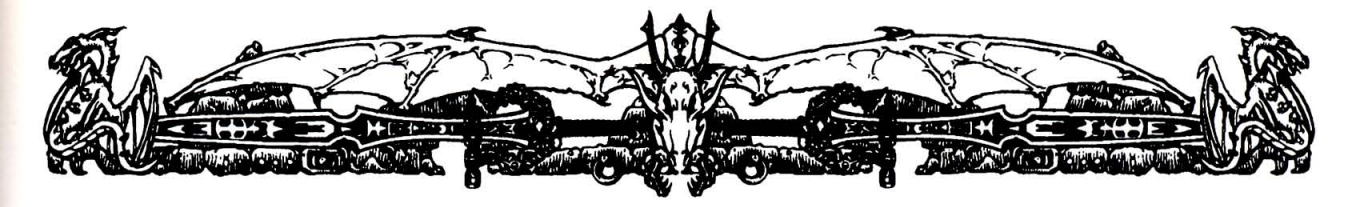
Il existe un test facile pour déterminer si les joueurs trouve quelque chose d'assez délassant : le maître de jeu est-il amusé, voire surpris ? C'est là une excellente façon de juger de leur ingéniosité. S'ils réussissent à faire rire le MJ en lui procurant du plaisir, ou s'ils donnent un spectacle tout à fait inattendu ou inventif, ils devraient obtenir la permission de partir librement. Des jets de compétence appropriés pourraient les aider en cela. Dans cette situation, une maladresse s'avère tout aussi intéressante qu'un succès critique.

Information

Comme il a été décrit ci-avant, le scribe se trouve en ce lieu. La tâche des personnages-joueurs est en partie accomplie. Malheureusement, il a perdu toutes ses notes.

Les Pensées du Démon

A propos des Melnibonéens : «Qu'est-ce qu'ils peuvent être ennuyeux. D'après vous, c'est l'usage de la drogue ou une stupidité congénitale qui les rend comme ça ? J'ai déja vu plus de vie dans un ossuaire.»



Les Snizzbings

Les snizzbings sont de petits vers grouillants pourvus de dents et de six appendices jouant peut-être le rôle de jambes. Contrairement à la majorité des démons, il est impossible de négocier avec eux ; s'ils sont convoqués, et si des négociations sont tentées, ils peuvent librement choisir de rester en compagnie de leur convocateur dans l'espoir d'obtenir un bon repas, soit en le dévorant, soit en mangeant ceux auxquels il les mène. Ils n'ont pas de personnalité mais émettent une plainte énervante lorsqu'ils ont faim.

Un snizzbing se reproduit après avoir consommé un volume de sang au nombre de points de vie égal à son score de TAI. Il se dissimule alors dans une crevasse ou dans un vêtement plié, puis se sépare en deux snizzbings plus petits. Ces derniers tentent de rester cachés pendant les huit jours nécessaires à leur maturation, après quoi ils cherchent à se nourrir. Admettez une division chaque fois qu'un snizzbing obtient 4 points de dégâts à son jet de Morsure.

D'ordinaire, les snizzbings attaquent de concert à raison d'une fois par jour, mais dans la situation présente, le maître de jeu devrait d'abord mettre en scène quelques assauts de désagrément afin de donner une certaine épaisseur au comportement de D'Bravad.

Autorisez les aventuriers à porter des coups circulaires contre ces créatures, tuant ainsi un snizzbing pour chaque tranche de quatre points de dégâts infligée. Si, par exemple, une épée large occasionne 10 points de dégâts, son propriétaire tue deux vers.

Snizzbing, Ver Démon Rongeur

FOR 3 CON 4 TAI 4 INT 3 POU 12
DEX 15 DEP ramper-9

Points de Vie : 4

Modificateur aux Dégâts : aucun.

Facultés : *Morsure* 20 %, dégâts 1D4.

Besoin : boire du sang frais au moins une fois par semaine.

Espèce : snizzbing.

Concernant les Collines Rocheuses : «C'est ça l'Ile aux Dragons ? Selon moi, ça ressemble plutôt à l'Ile aux Fougères.»

A H'Nnd'n : «Je suis votre remplaçant. Vous êtes viré. Je n'ai rien contre vous. Vous faisiez du super boulot comme tapisserie, ça correspondait bien à vos capacités intellectuelles.»

L'Erudit Disparu

H'nd'n est agréablement drogué et refuse doucement d'accompagner les PJ. Il lui faut un jour environ pour remettre de l'ordre dans ses idées, il les remercie alors de lui avoir porté secours. Il est ouvert, amical, et extrêmement perspicace. Il est avide de comparer ses expériences melnibonéennes avec celles de ses nouveaux compagnons. Il a conçu une théorie complexe selon laquelle l'île serait une métaphore du souffrant empereur Sadric, lequel serait le seul à pouvoir la comprendre.

Sinbos H'nd'n

FOR 12 CON 15 TAI 10 INT 17 POU 12
DEX 9 APP 14

Chaos 64 **Balance** 51 **Loi** 55

Points de Vie : 13

Modificateur aux Dégâts : aucun.

Armes : aucune.

Armure : aucune.

Sorts : Assimiler Forme (4), Sagesse de Slortar (1-3), Soins (2), Vue de Sorcière (3).

Compétences : Chercher 55 %, Eloquence 81 %, Haut Idiome 9 %, Jeunes Royaumes 73 %, Langue Commune 85 %, Médecine Rudimentaire 51 %, Melnibonéen 73 %, Monde Naturel 63 %, Navigation 50 %, Orientation 52 %, Royaumes Inconnus 4 %, Scribe 120 %.

La Forêt Intangible

Les profondeurs nimbées de brume de la Forêt Intangible forment une merveille spectrale, moussue, et regorgeant d'une vie surprenante.

Les Profondeurs Hantées

Au coeur de la forêt se trouve le dément esclave en fuite pan-tangien Trugose D'Bravad. Il habite une maison de fortune placée dans un arbre et passe son temps à réaliser des sculptures de brume représentant les démons qu'il souhaite convoquer mais pour lesquels il ne dispose pas des sacrifices adéquats. Il a tout de même réussi une convocation en négociant sa propre chair. Néanmoins, cette dernière a mal tourné et, au lieu d'obtenir un démon capable de le téléporter hors de cet endroit, il a reçu un snizzbing, le membre d'une espèce carnivore lombricoïde qui fraie après s'être nourrie. Ils sont cinquante à présent.

Les créatures se repaissent chaque jour du malheureux Pan Tangien mais jamais assez pour le tuer. Il est en proie à des souffrances permanentes et désespère de trouver une nourriture de remplacement aux démons. Les PJ conviennent parfaitement.

En fait, bien entendu, D'Bravad peut congédier les snizzbings à tout moment, mais dans sa folie il s'est convaincu que la procédure de renvoi ne fonctionne pas. Il refusera de les congédier quitte à en mourir. Si les personnages le tuent, les snizzbings sont libres de regagner leur plan. Certains le feront peut-être.

Autrefois, D'Bravad était un sorcier solide à la beauté étrange. Aujourd'hui, c'est un dément décharné et balafré, disposant des lambeaux de sa toge d'esclave pour tout équipement et démons pour toute compagnie. Les snizzbings lui ont dévoré l'oreille gauche, trois doigts à chaque main, tous ses orteils à l'exception de celui du milieu de son pied gauche, et divers morceaux de son corps en diminution, ces derniers ayant tous la taille d'une morsure.

Les snizzbings se déplacent plus vite qu'un coureur humain. Lorsqu'il leur en donne l'ordre, ils forment une sorte de tapis pour recevoir D'Bravad et partir à la poursuite de ses proies.

«Oh, attrapez-les, mes petits ! implore-t-il sa horde rampante. Nourrissez-vous de leur douce chair et laissez-moi en paix ! Puis ramenez-moi à Pan Tang ou tuez-moi, mais mettez fin à cet exil !»

Trugose était déjà fou avant de devenir esclave. A présent, c'est un maniaque fulminant et bavant. Il s'avère un adversaire bien moins philosophe qu'il est coutume de trouver sur l'Ile aux Dragons.

Trugose D'Bravad, le Pan Tangien Fou

FOR 16 **CON 16** **TAI 15** **INT 17** **POU 19**
DEX 8 **APP 4**

Chaos 130 **Balance** 15 **Loi** 41

Points de Vie : 16

Modificateur aux Dégâts : +1D4.

Armes : *Bagarre* 37 %, dégâts 1D3+1D4 ; *Bâton Pointu* 51 %, dégâts 1D6+1+1D4

Armure : aucune.

Sorts : Convoquer un Démon (1), Flamme Infernale Acérée (1-4), Minuit (1), Oeil de Buse (1), Vérole (1).

Compétences : Chercher 55 %, Eloquence 32 %, Esquive 45 %, Langue Commune 95 %, Mabden 30 %, Melnibonéen 22 %, Orientation 65 %, Tempêter 135 %.

Information

Le scribe ne s'est pas rendu en ce lieu. Les aventuriers pourront établir que son trajet contourne la côte ouest de l'île du fait de son absence évidente des zones de cette région.

Les Pensées du Démon

A Propos du Pan Tangien : «Quel joyeux compagnon que ce gars-là ! Si des démons le dévorent, ils feraient bien d'avoir l'estomac mieux accroché que le mien.»

Concernant la Forêt : «Savez-vous que la majeure partie des insectes que j'ai pu voir en ce lieu est mortelle ? Prenez la bestiole qui grimpe à votre jambe par exemple...»

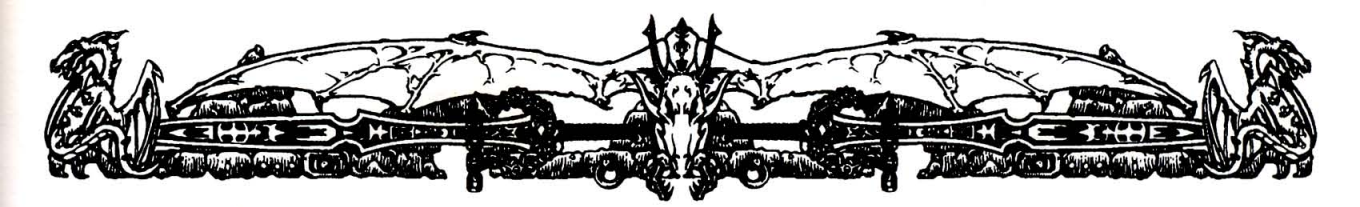
Les Collines d'Encerclement

Ces collines à pic sont des falaises et de vieilles dunes qui encerclent la Plaine d'Imrryr. On peut y trouver des coquillages et d'autres reliquats aquatiques. Des jets de Monde Naturel mènent à la conclusion que ce site est l'ancien littoral de l'île.

Le Poisson de Pierre

Les restes d'un poisson en pierre gisent parmi les arbres et les collines herbues. Il est massif, ses arêtes s'étalant sur deux collines entières telle une grande formation rocheuse. Un jet de Jeunes Royaumes révèle qu'il s'agit d'un gloupuyla, une des bêtes préférées de Straasha. La réussite d'un jet de Million de Sphères, une recherche entreprise dans une bibliothèque, ou une question posée à un démon du savoir apprend sa singulière signification. Si un personnage sacrifie un point de POU à Straasha tout en touchant le squelette, une écaille s'en détache, neuve et bleu vif. Utilisée comme un bouclier, elle arrête toutes les attaques portées par une créature des mers quelconque s'il ne s'agit pas d'un être chaotique. Si elle est rendue à la mer accompagnée de remerciements, Straasha accorde une année de pêche abondante en guise de récompense.

Du fait de la taille énorme du poisson, il existe des milliers d'écailles. Les PJ peuvent en prendre autant qu'ils ont de points de POU à dépenser.



Information

Le scribe disparu n'est jamais parvenu aussi loin. La fouille de cet endroit convainc les aventuriers que H'nd'n a pris la route de la Côte Sauvage.

Les Pensées du Démon

Il entame une chanson traitant de ce secteur : «A la pêche aux poissons de pierre, pierre, pierre, je ne veux plus aller maman, les gens de la ville, m'ont pris mon panier maman...»

Le Littoral de la Mer Bouillante

Ce rivage est formé de collines basses, d'eau tiède, et de plages de sable blanc. Des étendues de mangroves le parsèment également. Les plages de la Mer Bouillante sont celles où les personnages-joueurs doivent attendre le retour du vaisseau des scribes.

Les Sages de Fer

Une compagnie de sages de l'Ordre de la Plume Cuivrée se trouve en ces lieux, voyageant de part et d'autre de Melniboné. Ils tentent de réaliser très exactement la même chose que la Ligue de la Tumultueuse Erudition, mais leurs motifs sont bien différents.

Cette compagnie se comporte de cinq personnes et est dirigée par le Rédacteur Grut. Ils chevauchent un énorme crabe de métal. Tous portent l'uniforme de la Plume Cuivrée, une toge blanche dont le poitrail est estampé d'une Flèche de la Loi en cuivre, un heaume qui ressemble à la pointe d'une plume et n'offre aucune protection au combat, et des bottes solides et pratiques.

Les sages de la Loi n'en ont pas après les personnages-joueurs mais il éprouvent une certaine curiosité à leur égard. Grut est avide de découvrir ce qu'ils savent, depuis combien de temps ils voyagent, quels obstacles ils ont pu rencontrer, et aimerait beaucoup consulter leur carte. Il devient hostile si ces derniers (ou le démon) ne lui proposent aucune aide ou étalent leurs connaissances.

Dans ces deux cas, son devoir consiste clairement à confisquer leurs rapports (mais pas leur démon) et ce, même s'il est probable que leur contenu ait été souillé de subtile façon par les extravagances du Chaos. H'nd'n se blottit derrière les PJ et n'oppose aucune résistance.

Les aventuriers peuvent convaincre les chercheurs de la Plume Cuivrée de les laisser tranquille au bout d'une longue discussion philosophique. Grut est heureux d'engager le débat.

Chaque camp devrait effectuer des jets d'Eloquence jusqu'à ce que l'un d'eux échoue. Nous donnons ci-après les arguments de Grut, suivis de ceux de H'nd'n. Si un aventurier bénéficie d'un meilleur score d'Eloquence, il devrait les présenter lui-même.

Les Arguments de Grut

- La connaissance appartient aux érudits.
- Si elle n'est pas entreposée comme il se doit, la connaissance se déforme et finit par se perdre.
- Les Scribes Dérangés sont négligés et peu savants, ils se soucient peu d'écrire des notes de bas de page, de documenter leurs recherches, de procéder à des corrélations, et de se livrer à une analyse rigoureuse.
- Le fil utilisé pour relier les Guides du Visiteur est de qualité inférieure.

Les Arguments de H'nd'n

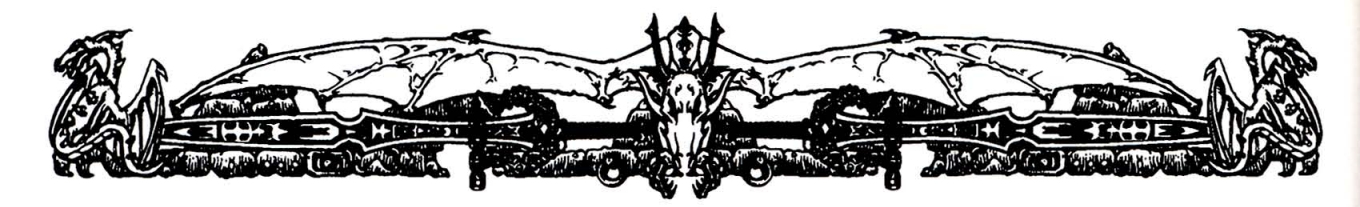
- La connaissance est à la disposition libre et gracieuse de tout un chacun.
- La connaissance croît et s'affermit lorsqu'elle est communiquée, car chaque esprit participe à sa somme ultime.
- Les Sages de Fer sont répressifs et conservateurs, manquent de créativité, d'idées neuves, de sagacité authentique, ou d'approche originale des problèmes.
- Les Sages de Fer utilisent des plumes si pointues qu'elles traversent les parchemins, laissant leurs livres à l'état de brin de papier et de fragments cauchemardesques.

Les Arguments de Nokdoxtor

- La connaissance consume la cervelle dont tous ici semblent être dépourvus.
- Il vaut bien mieux enfouir la connaissance dans une boîte scellée au fond de l'océan que de la laisser entre les mains de sages idiots et d'érudits illettrés.
- Les deux factions possèdent l'habileté savante d'une tribu de singes atteinte de diarrhée.
- Grut pue des pieds, et la coupe de cheveux de H'nd'n donne l'impression qu'une plante grimpante lui sort du crâne.

Les érudits discutent quelque temps, les démons et les PJ intervenant comme bon leur semble. Si l'un de ces derniers fait ressortir un argument ou fait montre de signes d'intelligence acceptables, Grut accepte sa défaite et les Sages de fer s'en vont pour reprendre leur propre évaluation de l'Ile aux Dragons.

Les aventuriers sont également libres de recourir à la force afin de s'emparer des comptes-rendus des érudits de la Loi. Il existe une solution plus bénéfique qui consiste à échanger tous leurs renseignements, de cette façon, chacun des deux groupes repartira avec plus d'informations qu'il n'en possédait au départ.



Cette rencontre illustre l'inimitié existant entre les deux factions, et l'absence fondamentale de différence entre elles.

Rédacteur Grut de la Plume Cuivrée

Grut commande l'expédition. C'est un homme costaud à la mâchoire saillante, la pierre de soutènement sur laquelle s'appuient les autres sages. Il s'implique totalement dans sa mission et s'avère convaincu sans doute aucun de la nécessité divine de livrer le savoir dans les voûtes verrouillées de la Loi.

FOR 15 **CON 17** **TAI 18** **INT 18** **POU 14**
DEX 12 **APP 13**

Chaos 28 **Balance** 51 **Loi** 89

Points de Vie : 18

Modificateur aux Dégâts : +1D6.

Armes : Massue de Cuivre 90 %, dégâts 1D8+1D6

Armure : 1D3-1 (sans heaume), tissu renforcé

Sorts : Nul Sage de Fer ne commettra jamais pareille hérésie.

Ordre de la Plume Cuivrée

Les Sages de Fer de l'Ordre de la Plume Cuivrée sont les rivaux des Scribes Dérangés de la Ligue de la Tumultueuse Erudition. Ils ont fondé leur organisation en Vilmir puis se sont répandus dans tous les pays tenant lieu de bastions de la Loi. A l'origine, ils formaient une secte de fanatiques du culte d'Arkyn, mais ceux-ci ont fini par les abandonner pour créer leur propre ordre.

Les Sages de Fer croient qu'ils doivent noter, cataloguer, et codifier toutes les informations connues des Jeunes Royaumes. Ils réprouvent les mauvaises informations disséminées au hasard par la Ligue de la Tumultueuse Erudition. Plutôt que de partager son savoir, l'Ordre de la Plume Cuivrée l'enferme, pièce à pièce, à l'abri de salles verrouillées disposées dans toutes les terres de la Loi. Chaque chose étant ainsi connue et non communiquée, rien ne peut changer, et tout mystère, spéculation, et merveille est voué à disparaître. Ainsi la Loi et la Voie Unique pourront-elles toucher toutes les contrées.

Compétences : Chercher 87 %, Eloquence 81 %, Esquive 37 %, Evaluer 70 %, Faire des Déclarations Emphatiques 90 %, Jeunes Royaumes 85 %, Médecine Rudimentaire 45 %, Monde Naturel 80 %, Orientation 30 %, Royaumes Inconnus 10 %, Sagacité 50 %, Scribe 100 %.

Sage Hordak de la Plume Cuivrée

Hordak est une petite femme à l'air fanatique. Elle ne cesse de coucher des informations sur un petit bloc-notes dans une sténographie frénétique. Elle est trop occupée à écrire pour lever les yeux ou réaliser une action quelconque et ce, même si elle est en danger.

FOR 12 **CON 11** **TAI 8** **INT 14** **POU 12**
DEX 16 **APP 11**

Chaos 15 **Balance** 61 **Loi** 90

Points de Vie : 10

Points de Magie : 12

Modificateur aux Dégâts : aucun.

Armes : *Stylet Acéré* 30 %, dégâts 1D3.

Armure : 1D3-1 (sans heaume), tissu renforcé

Compétences : Ecouter 86 %, Jeunes Royaumes 40 %, Scribe (Sténographie) 80 %.

Sage Benten de la Plume Cuivrée

Benten a la cinquantaine et possède les lèvres pincées et le visage désapprobateur d'un véritable pédant bureaucrate. Il corrige toute faute de prononciation, de grammaire, ou tout fait erroné d'une voix retentissante.

FOR 9 **CON 13** **TAI 11** **INT 17** **POU 12**
DEX 8 **APP 9**

Chaos 60 **Balance** 07 **Loi** 81

Points de Vie : 12

Points de Magie : 12

Modificateur aux Dégâts : aucun.

Armes : aucune.

Armure : 1D3-1 (sans heaume), tissu renforcé

Compétences : Jeunes Royaumes 61 %, Regard Désapprobateur 75 %, Sagacité 3 %, Scribe 44 %.

Cartographe Shennis de la Plume Cuivrée

Shennis est une femme grande et athlétique pourvue d'une expression sévère et d'un bon sens de l'humour. Elle entreprend toutes les tâches dangereuses telles l'escalade des falaises et des arbres. Elle travaille à l'élaboration d'une carte définitive de Melniboné.

FOR 15 **CON 14** **TAI 17** **INT 16** **POU 13**
DEX 14 **APP 11**

Chaos 29 **Balance** 81 **Loi** 70

Points de Vie : 16

Points de Magie : 13

Modificateur aux Dégâts : +1D4.

Armes : *Bâton de Combat* chaussé de cuivre 76 %, dégâts 1D8+1D4

Armure : 1D3-1 (sans heaume), tissu renforcé

Compétences : Esquive 83 %, Grimper 88 %, Natation 75 %, Navigation 79 %, Orientation 93 %, Sauter 63 %, Scribe 63 %.

Factotum Pif, Laquais

Pif est un petit lourdaud réprimé et chargé d'un équipement que le crabe lui-même est incapable de transporter.

FOR 11 **CON 9** **TAI 7** **INT 9** **POU 8**
DEX 10 **APP 6**

Chaos 18 **Balance** 09 **Loi** 57

Points de Vie : 8

Points de Magie : 8

Modificateur aux Dégâts : aucun.

Armes : aucune.

Armure : 1D3-1 (sans heaume), tissu renforcé

Compétences : Déplacement Silencieux 13 %, Faire le Grouillot 50 %, Se plaindre 90 %.

Véhicule Loyal n°16, Crabe de Métal Géant

Ce crabe mécanique et capable de sensation est assez large pour porter les sages et la plupart de leur matériel. En cas de menace, il cherche à détaler, emmenant ces derniers à l'abri. S'il lui est impossible de battre en retraite, il se retourne et engage le combat. En pays hostile, ce crabe est le seul espoir réel de survie des sages.

FOR 30 **CON 30** **TAI 30** **INT 15** **POU 15**
DEX 15 **DEP 8**

Points de Vie : 30

Modificateur aux Dégâts : +3D6.

Armes : *Pince (x2)* 50 %, dégâts 1D6+3D6. *Piétiner* 80 %, dégâts 6D6 sur les adversaires à terre uniquement.

Armure : 10 points dus à sa coquille de métal.

Compétences : Claquer des Pinces de Façon Menaçante 70 %, Détaler sur un Terrain Non Vertical 90 %.

Les Pensées du Démon

A propos de la côte : «Boue et marécages. Cet endroit colle encore plus que les huit aisselles de Pyaray.»

Concernant la Plume Cuivrée : «Eh bien, regardez-moi ça, des Têtes en Fer-Blanc Issues du Plan du Ridicule. Vous êtes en retard, les gars, on s'est déjà occupé de cet endroit. Nous savons tout, et nous avons assassiné nos informateurs alors vous ne saurez jamais ce que nous avons découvert.»

Conséquences et Récompenses

La Sagesse vagabonde attend les aventuriers comme prévu. Le maître de ligue est soucieux d'entendre les nouvelles. Il espère que les personnages-joueurs sont arrivés à secourir H'nd'n ou tout au moins à remplacer le scribe et ses informations par une prise de notes bien documentée.

S'ils ont échoué, Lecallis est à la fois pleine de regret et de compréhension. Après tout, l'Ile aux Dragons représente un défi que ses meilleurs éléments ne sont pas encore parvenus à relever. Elle récompense les PJ pour leurs vaillants efforts en les emmenant au port le plus proche et en leur donnant cinq cents bronzes chacun.

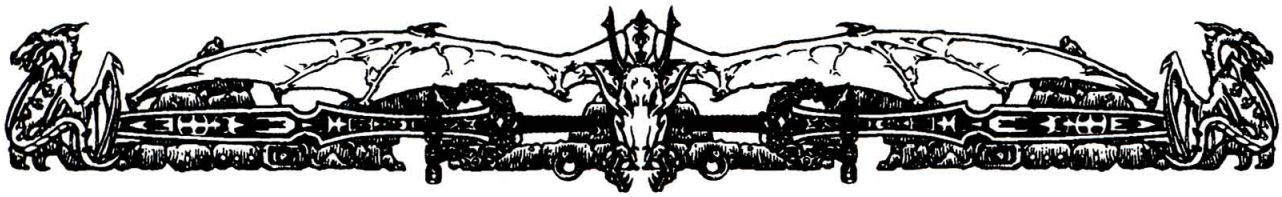
S'ils ont réussi, ils sont non seulement payés, mais en plus ils ont gagné l'appréciation d'une organisation de personnes utiles. Les maîtres de jeu souhaiteront peut-être intégrer la Ligue de la Tumultueuse Erudition à de futurs scénarios afin de fournir aide et renseignements aux personnages-joueurs.

Si ces derniers se sont révélés être de bons travailleurs, et s'ils n'ont pas encore réalisé un acte quelconque montrant leur ignorance ou leur brutalité, Lecallis invite toutes les personnes ayant l'esprit ouvert et une disposition pour l'érudition à rejoindre les Scribes Dérangés.

Aucune des équipes de recherches débarquées à Wa'aiya'oro et Kiashu ne réapparaît (ils ont respectivement été la proie d'animaux affamés et de plantes faméliques).

Si le MJ désire créer un scénario supplémentaire, Lecallis demande aux personnages de partir à la recherche des scribes disparus.

A la fin, le maître de ligue demande aux personnages de lui soumettre un rapport sur les performances du scribe démon Nokdoxtor. S'ils lui présentent une description défavorable de la créature, Lecallis soupire à regret puis lie cette dernière à un encrier. Nokdoxtor a tout juste le temps d'accuser les aventuriers de plagiat avant de disparaître dans l'objet en produisant un bruit sec et grossier. Lecallis leur offre l'encrier comme souvenir de leur séjour à Melniboné.



Le Verre des Souffrances

Aux jours sombres de la guerre civile de Melniboné, alors que les membres de cette race étrange se combattaient pour déterminer s'ils allaient servir le Chaos ou la Balance, existait un dépôt de grande puissance chaotique, le Verre des Souffrances. Cet artefact était si mystérieux que l'intelligence remarquable des Melnibonéens eux-mêmes ne parvint pas à le comprendre. Avant qu'ils puissent exploiter cette promesse de Chaos ultime, le Verre des Souffrances fut détruit au cours d'un siège mené contre Château Corneille, l'endroit où il était gardé.

Des milliers d'années plus tard, un Melnibonéen passionné par le passé de son peuple et effrayé par le futur fait son apparition. Le Docteur Qua, un sorcier, contemple la possibilité de changer de plan pour accomplir un voyage dans le temps. Il a créé une drogue grâce à laquelle il peut suffisamment altérer l'état conscient pour transporter le buveur dans une autre époque. Ce périple est temporaire, et seule une importante manipulation des forces de la sorcellerie permet au Docteur Qua de laisser les voyageurs temporels intervenir de façon active dans leur nouvelle dimension.

Il est parvenu à étayer sa technique, assez pour mettre son plan à exécution. Lors d'un voyage visionnaire dans le futur, il a vu la chute de Melniboné. Il attribue à tort cette dernière au peuple de Pan Tang qu'il considère comme la plus grande menace possible pour le Glorieux Empire. Qua s'imagine qu'en restituant le Verre des Souffrances à Melniboné, les dieux du Chaos reporteront leur attention sur les Melnibonéens et non sur les humains parvenus. Les Pan Tangiens et les autres peuples humains seront rayés de la carte et le futur de l'Ile aux Dragons assuré, voire même embelli. Cela pourrait se traduire par un nouvel épanouissement du Glorieux Empire.

Pour mettre tout cela en pratique, le Docteur Qua est confronté à une nécessité. Il lui faut trouver quelqu'un pour empêcher que le Verre des Souffrances soit détruit lors de l'assaut donné contre Château Corneille pendant la Guerre Civile. La présence même des voyageurs temporels devrait accomplir ce haut fait, car une intrusion chaotique de cette sorte bouleverse les lois de la Balance. Qua possède toutes les pièces existantes du verre, ce qui signifie qu'il détiendra l'artefact complet si celui-ci n'est pas détruit dans le vide de l'histoire. Il pourra alors l'étudier et l'utiliser comme il sied.

La Bête de Haine

Le scénario commence alors que les aventuriers sont réunis dans l'une des tavernes portuaires du Quartier des Etrangers d'Imrryr. L'endroit se nomme L'Auberge Tourmentée. Ce nom lui vient de son étrange architecture, dont on dit qu'elle fut affectée par l'attaque d'un démon portée à l'encontre des humains assemblés en ce lieu. Les Melnibonéens l'appellent ainsi car ils estiment que la présence des humains tourmente l'auberge.

Celle-ci est bizarre, tordue, dotée de plafonds inclinés en des angles curieux, de couloirs ne débouchant nulle part, et de sols inégaux. Le plafond et les poutres de construction plongent à travers les murs et les planchers. Des portes aux formes insolites s'affaissent comme si on les avait oubliées dans un coin. Les angles de certaines pièces suggèrent ceux d'un navire donnant de la bande.

Malgré tout, elle est assez confortable et s'avère l'un des rares endroits hospitaliers de Melniboné pour les personnes non originaires de l'île. L'aubergiste est Grop Bedeeber, un homme gros aux traits bizarres. Bedeeber possède en fait un quart de sang melnibonéen, mais il refuse de répondre aux questions portant sur son ascendance. Il dirige la taverne grâce à l'aide d'un seul esclave, Versebalaierépand.

Cet après-midi-là, l'auberge est remplie de Tarkeshites imbibés de bière. Ces marins à la barbe huilée proviennent d'un bateau nordique récemment arrivé en Imrryr pour y

mener commerce. La salle commune du bar est emplie de bruits et d'éclats de voix. Un étranger fait alors son entrée parmi l'assemblée tapageuse.

L'Etranger

Il est mince et encapuchonné. Son port et ses pas peuvent le faire passer pour un Melnibonéen, quoiqu'il ne soit pas très grand. La réussite d'un jet de Chercher permet de surprendre deux yeux sombres et des cheveux argentés sous le capuchon, ainsi que la danse des couleurs criardes dissimulées sous son manteau foncé. Il est accompagné d'un démon, une créature trapue, semblable à un crapaud, pourvue de dix pattes et d'un bouton minuscule en guise de tête au sommet de son corps énorme. Cette petite tête lance des obscénités baragouinées et des regards menaçants à tout le monde, mais sa taille est si menue que ses insultes prennent la forme d'un simple murmure de souris. L'étranger traverse la pièce et s'assied dans un coin laissé vacant par des marins effrayés. Le démon s'assit calmement à ses côtés, tenu en laisse par une chaîne d'argent. Le nom de l'homme est Docteur Qua et la créature est sa Bête de Haine. Les attaques sentencieuses de cette dernière sortent presque immédiatement de sa gueule.

Docteur Qua

FOR 12 **CON 14** **TAI 16** **INT 24** **POU 30**
DEX 19 **APP 13**

Chaos 181 **Balance** 68 **Loi** 120

Points de Vie : 15

Points de Magie : 30

Modificateur aux Dégâts : +1D4.

Armure : 1D6-1, pièces disparates de cuir ; utilise son manteau démon pour se téléporter à l'abri du danger.

Armes : *Cimeterre Démon* 96 %, 1D8+1+1D4+1D10 ; *Dague* 80 %, dégâts 1D4+2+1D4

Sorts : Abrogation de la Magie (1-4), Confusion (1), Convoquer un Démon (1), Liens Indestructibles (3), Minuit (1), Ouïe de Démon (1), Réfutation (1-4), Sagesse de Slortar (1-3), Sauvegarde (3).

Compétences : Eloquence 91 %, Haut Idiome 40 %, Langue Commune 80 %, Mabden 25 %, Melnibonéen 140 %, Million de Sphères 29 %, Monde Naturel 87 %, Potions 136 %, Scribe 140 %.

Brakk'n'll Cimeterre Démon Majeur

Brakk'n'll gémit et chante une mélopée funèbre lorsqu'il est tiré de son fourreau.

INT 8 **POU 19**

Faculté : *Arme Démon*, ajoute 1D10.

Sh'founnn, Manteau Démon Mineur

FOR 18 **CON 22** **TAI 22** **INT 13** **POU 12**

Facultés : *Téléportation. Brume* 60 %, crée un banc de brume malodorant haut de 22 mètres et large de 28.

Bête de Haine, démon mineur humanoïde

FOR 7 **CON 14** **TAI 20** **INT 8** **POU 15**
DEX 6 **DEP 3**

Points de Vie : 19

Modificateur aux Dégâts : +1D4.

Facultés : *Répandre la Haine* 100 %, opposez le POU du démon à l'INT de la victime. *Carapace*, 1D10+1D2 points dus à sa peau de crapaud.

Besoin : maintenir une tirade quasi-inaudible de jurons perpétuels.

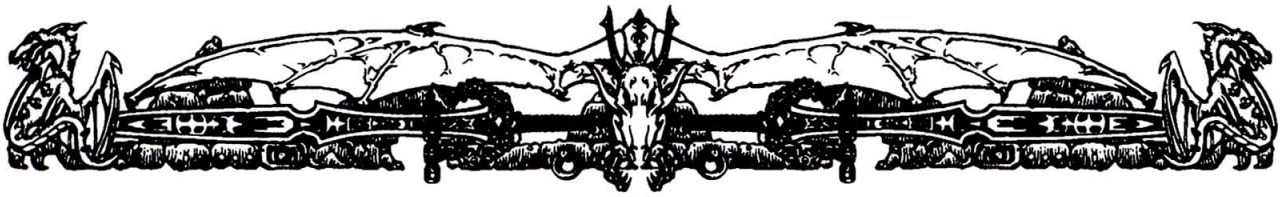
Points de Magie Nécessaires à sa Convocation : 30.

La Bagarre du Bar

Qua a pour intention de déclencher une bagarre terrible et de voir qui sort du lot. L'un des aventuriers, au moins, devrait parvenir à attirer l'attention du bon docteur.

Comme la Bête de Haine commence à émettre, un marin laid et énorme se met à haïr l'un des PJ. La violence éclate quand la majorité des Tarkeshites décident qu'ils détestent leurs compagnons, le reste de la clientèle, et le décor. Le barman jette des cruches à vin de derrière le bar tandis que son esclave détale dans la nuit pour quérir de l'aide.

Demandez à vos joueurs de faire un jet contre la Bête de Haine afin de savoir lesquels de leurs personnages sont frap-



pés par la virulence du démon. Les aventuriers vaincus sentent une fureur noire enfler en eux et ont envie de frapper sur toutes les personnes qui leur tombent à portée de main. C'est le moment de donner des coups et de s'amuser sans faire usage d'une violence dangereuse. Si les PJ tirent l'épée, celle-ci est vite prise dans un enchevêtrement de draps volants et de tout un bric-à-brac, ou expulsées de leur main par l'impact d'un tabouret de bar bien ajusté.

La bagarre prend fin avec l'arrivée d'une compagnie de soldats issue d'un navire lormyrien. Leur capitaine désire ardemment mettre un terme à la dispute avant que les Melnibonéens ne s'en mêlent et lui fassent perdre des hommes d'équipages. Grâce à des jets d'Idée réussis, les personnages vifs d'esprit pourront deviner que le Melnibonéen encapuchonné est, d'une façon ou d'une autre, l'instigateur de la rixe. Maintenant qu'il a pu voir les guerriers en action, le Docteur Qua se glisse dans le brouillard de la rue pour y préparer une nouvelle surprise. Suite au départ de ce dernier et de sa Bête de Haine, nul dans la taverne (hormis les aventuriers) ne peut se souvenir pour quelle raison la bagarre a éclaté, et tous se sentent idiots et déconcertés.

Vision dans les Ténèbres

Quand les personnages-joueurs quittent le bar, ils sont confrontés au second test du docteur. Dans la rue, un vent fort et cinglant venu de nulle part se met à souffler. Ceux qui réussissent un jet de Chercher peuvent littéralement voir cette bourrasque. Elle est d'un rouge cramoisi tacheté d'or. Sa force tire sur les vêtements et emporte les chapeaux comme elle commence à prendre des formes visibles. Des silhouettes apparaissent, celle d'un énorme dragon portant un guerrier melnibonéen sur son dos et celles de quatre hommes tapis et tremblants.

Les combattants blottis sous le dragon sont des hommes rabougris et étranges, vêtus de grosse laine et de cuir gondolé. Ils brandissent des lances avec lesquelles ils piquent en vain l'énorme bête dominante. Le dragon respire et, d'un souffle puissant et acide, les incinère tous sauf un. Les PJ sentent un mouvement d'air chaud rapide mais ne subissent aucun dommage. Le vent se met à tomber et la vision s'efface. La brume disparaît dans une éclaboussure de rouge cramoisi et d'or mais laisse une silhouette derrière elle, le guerrier primitif qui a échappé au souffle du dragon.

Cet homme est bestial et hurle les lèvres pleines de l'écume de la démence et d'une soif de combattre. Il s'exprime dans une langue dure et gutturale qui ressemble vaguement au Mabden, et les personnages à même d'effectuer un jet de Parler le Mabden en divisant leur score de compétence par deux peuvent converser avec lui. Il pousse un cri strident et porte un coup de lance aux aventuriers. Il s'appelle Yahgaar.

Pendant le combat, le Docteur Qua court ça et là, observant la scène avec ravissement, ses yeux brillant de joie. Il essaie de toucher le guerrier pour s'assurer de son caractère réel, et ce geste ne fait qu'accentuer la fureur de la pauvre créature.

Yahgaar

Yahgaar prend les personnages-joueurs pour des démons. Il est terrifié et perplexe à la fois, et se bat jusqu'à être assommé ou tué.

FOR 16 **CON 18** **TAI 7** **INT 8** **POU 9**
DEX 14 **APP 6**

Chaos 15 **Balance** 40 **Loi** 17

Points de Vie : 13

Modificateur aux Dégâts : aucun.

Armes : *Lance Courte* 79 %, dégâts 1D6+1 ; *Petit Bouclier* 76 %, dégâts R+1D3+MD, 20 points de structure

Armure : 1D4-1 (calotte portée), Peaux et cuir animal

Compétences : Chercher 55 %, Ecouter 75 %, Esquive 64 %, Pister 86 %, Proto-Mabden 50 %.

Les Invités du Docteur Qua

Une fois le guerrier mort, inconscient, ou soumis, le Docteur Qua fixe les aventuriers d'un regard intense, comme s'il les jugeait. Ceux-ci pourraient l'accuser à raison d'être responsable de l'attaque dont ils viennent d'être victimes et des troubles survenus plus tôt dans le bar, mais Qua reste imperturbable. Il lève la main pour obtenir le silence.

«Cessez votre babillage. Ce que vous avez vu aujourd'hui était de simples tests. J'ai besoin de guerriers braves et rusés à la fois, et vous vous êtes montrés à la hauteur de mes exigences. Voudriez-vous travailler pour moi ? Je vous offre 6 000 bronzes chacun en pur argent du lac et un savoir inestimable en prime. Mais il me faut d'abord votre réponse.»

Qua désire vivement leur consentement et augmentera son offre s'il y est contraint, mais il ne fournira guère d'informations à propos de la tâche à accomplir. Il se refuse à discuter de cette dernière dans la rue. Il souhaite voir les personnages-joueurs l'accompagner à sa tour si ceux-ci veulent en savoir davantage pour prendre une décision.

Il explique qu'il ne peut les amener aux confins d'Imrryr de façon conventionnelle et qu'il doit recourir à la sorcellerie pour éviter d'être détecté. Lorsque les PJ acceptent de l'accompagner, il libère les démons qu'il a préparés.

L'Express Démoniaque

D'énormes démons verts jaillissent d'une ceinture passée à la taille de Qua. Leur nombre est égal à celui des aventuriers. Chacun d'eux est une sorte de gros mille-pattes vert, visqueux, couvert de furoncles, doté d'un torse segmenté et dépourvu de pattes, de simples piquants saillant de son corps. Chaque démon est trapu, arrondi, et muni d'une grande gueule à charnière. Celle-ci s'ouvre et, au sein des mâchoires, la

gueule et la langue se transforment pour produire un siège confortable. Qua encourage les personnages à prendre place rapidement. Lorsqu'ils sont montés dans les démons, ceux-ci s'alignent gueule contre queue tels les wagons d'un train et se mettent en route.

L'express démoniaque traverse les rues d'Imrryr, dissimulant les visiteurs clandestins à la Garde des Aigles. Cela dit, voyager à bord de l'express présente des risques intrinsèques, certains démons pouvant s'avérer d'humeur folâtre. Opposez le POU de chaque démon à celui de son passager. Si le démon l'emporte, il joue un tour à l'aventurier ; consultez la Table des Accidents de Téléportation. Cette plaisanterie n'est jamais fatale car le démon craint beaucoup trop Qua pour cela.

Accidents de Téléportation

Choisissez l'un des alinéas suivants ou jetez 1D8.

1. Le démon se met à tournoyer à toute vitesse. L'aventurier doit réussir un jet de CON x3 ou être pris de vertige.

2. Le démon fait rebondir et se cogner l'aventurier comme s'il parcourait une route ondulée. Ce dernier doit réussir un jet de CON x5 ou vomir.

3. Le démon rote constamment, faisant profiter l'aventurier de son haleine fétide.

4. Le démon se détache du reste du convoi et plonge dans le port. L'aventurier est trempé. Puis la créature regagne l'express en dansant.

5. Le démon avale l'aventurier tout entier mais le rejette dans sa gueule en toussant. L'aventurier est couvert d'une fange à l'odeur ignoble issue des entrailles du veelein.

6. Le démon quitte l'express et abandonne l'aventurier au sommet de la plus haute flèche d'Imrryr. Ce dernier doit réussir un jet de Dextérité pour s'agripper à cette perche précaire. S'il échoue et entame une chute, le veelein le rattrape en plein air puis rejoint le reste du convoi.

7. Le démon s'ouvre brusquement en dépassant un groupe de Gardes Impériaux, leur permettant ainsi d'apercevoir l'humain qu'il renferme. Puis il accélère et distance les gardes en ricanant tout bas.

8. Le démon se détache de l'express et fait un détour par un autre plan, gratifiant l'aventurier du spectacle d'un monde cauchemardesque plein d'étranges créatures chaotiques dont certaines ressemblent au veelein. Au bout d'une ou deux minutes, il regagne le plan des Jeunes Royaumes et se raccorde aux autres démons.

Veeleins, Démons Mineurs

Il s'agit de l'attelage de l'express démoniaque.

FOR 12 CON 17 TAI 22 INT 7 POU 13
DEX 14 DEP 8

Points de Vie : 12 chacun

Facultés : *Soulever* 80 %, peut transporter jusqu'à TAI 24. *Morsure* 40 %, dégâts 1D8. *Dimensions* 10 %, une autre dimension où Qua a l'habitude de les retenir. *Voir* 85 %.

Besoin : jouer des tours aux passagers.

Points de Magie Nécessaires à sa Convocation : 66.

L'Hôte Mal Assuré

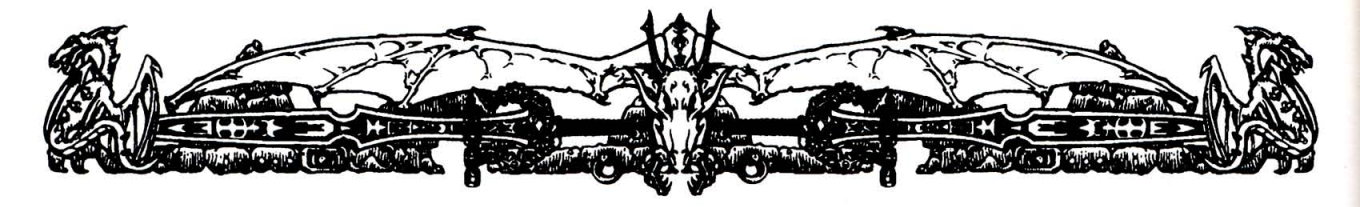
L'express démoniaque dépose les PJ sur le parvis d'une tour à l'étrange symétrie et à la curieuse atmosphère. C'est un édifice serpentin et élégant où miroitent de délicates teintes pastel. Cette tour unique semble plus ou moins, et de subtile façon, dépasser son propre cadre, comme si elle contenait la suggestion d'autres constructions au lieu du bâtiment en lui-même.

Le Docteur Qua fait un pas vers eux et révèle enfin sa véritable apparence. Sous le grand manteau loqueteux qui le protège des regards indiscrets de la populace il porte une tenue ouatinée en soie et en brocard semblable à celle d'un arlequin. Son costume rouge, jaune, et bleu est couvert de poches ; toutes sont remplies d'un instrument étrange et saillant. Non seulement il est plus petit que la plupart des Melnibonéens, mais en plus il a la tête plus volumineuse, signe d'un sang mêlé. Il a les cheveux argentés, les yeux noirs, et une bouche aux lèvres grosses et sensuelles.

Ses traits sont plus cruels que de coutume chez un Melnibonéen, car ses sourcils redescendent pour se rejoindre au-dessus du nez, lequel est surmonté d'un pli fort prononcé. Le docteur est passionné par tout ce qui se rapporte à l'histoire et plus particulièrement par la période du Glorieux Empire où les Melnibonéens ont quitté le sol de leur île pour détruire ou soumettre les autres races non-humaines, avant même la venue de l'humanité en ce monde.

Qua explique aux personnages qu'ils sont libres de visiter la tour et ses jardins, et de se divertir pendant quelque temps. Il possède un grand nombre d'esclaves coopératifs qui tous peuvent leur apporter à manger, leur suggérer des activités, et ainsi de suite.

Puis il convoquera les aventuriers et leur expliquera davantage en quoi consiste leur tâche. Pour l'instant, il lui faut travailler s'il veut pouvoir les lancer dans cette aventure. Les esclaves de la tour veilleront à réaliser tous les désirs des personnages-joueurs. Seule une pièce leur est interdite, et c'est celle où Qua opère.



La Tour du Docteur Qua

Certaines des caractéristiques de la tour et de ses terres vous sont données ci-après. Une description de la salle fermée apparaît dans la partie intitulée Contes des Vents Temporels.

L'Ecurie et le Pré

Les chevaux de cet endroit comptent parmi les plus belles montures de Melniboné. On y trouve également deux coursiers démons. Ceux-ci ont l'air normal mais possèdent un trait chaotique chacun. Le premier a une paire d'ailes roulée en boule en dans son dos, laquelle lui permet de s'élever dans les airs en portant un cavalier de TAI 13 au maximum. Le deuxième a des sabots qui produisent un grand bruit de tonnerre lors de sa course, faisant de lui un cheval de bataille à l'efficacité fort intimidante. Les aventuriers doivent Baratiner les esclaves de l'écurie pour obtenir l'autorisation de monter ces singuliers destriers.

Un magnifique pré de couleur vert émeraude enceint la tour. Il est large et long, trop grand pour laisser croire qu'il se trouve en Imrryr, en partie situé dans un autre plan (à l'appréciation du maître de jeu) et délimité par un rempart édifié avec soin. Les fleurs du chaos abondent en ce lieu, ainsi que de longues étendues de pelouse resplendissantes sur lesquelles les PJ pourront chevaucher ou folâtrer.

Les Salles des Invités

Il s'agit de zones grandes et superbes où les invités peuvent se divertir. Toutes ont été bâties pour épouser un motif courbe, mais nulle n'est vraiment circulaire. Chacune d'elles renferme également une distorsion notable, comme si ces pièces s'inclinaient vers une destination quelconque, tels des tunnels arrondis se jetant dans l'infini.

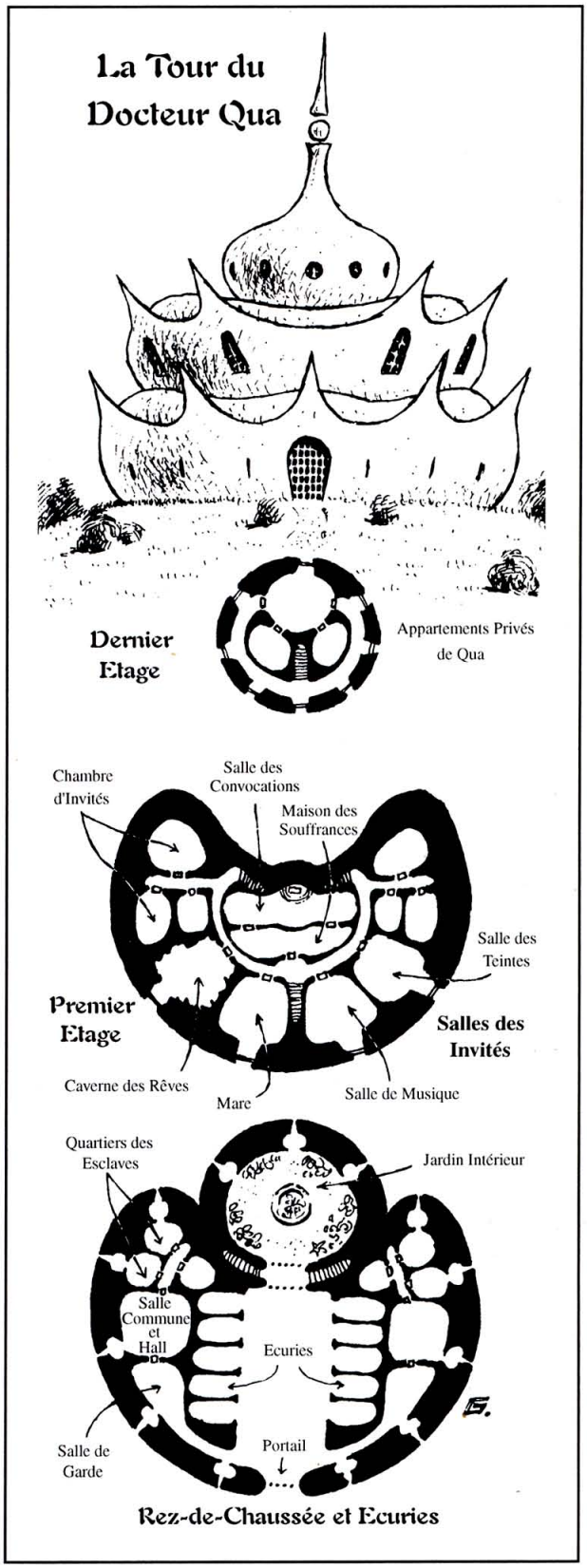
Les Salles des Invités sont les suivantes :

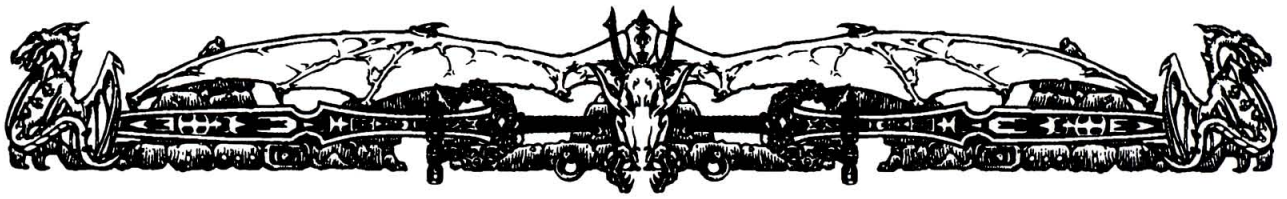
La Salle de Musique : une collection d'instruments outranciers et de partitions est conservée en ce lieu, y compris l'étrange Triple Cor Voorkuhrien et le Concerto pour Vingt Doigts écrit pour ce dernier.

La Salle des Teintes : un endroit où les changements de couleurs sont étranges et saisissants, et où les invités peuvent être tour à tour apaisés, stimulés, ou exaspérés.

La Caverne des Rêves : cette pièce en forme de caverne naturelle renferme de nombreux rêves sans cesse disponibles. Il suffit d'inspirer la drogue qui se consume dans un brasero au milieu de la salle pour se retrouver à rêver toutes sortes de choses étranges et merveilleuses. Ces songes peuvent être effrayants, réconfortants, stimulants, ou impénétrables.

La Maison des Souffrances : cette pièce est verrouillée et gardée par trois esclaves robustes et une porte démon appelée Fléaufurtif. Ce dernier est un démon vociférant, il adore accabler d'injures les personnes qui le contrarient dans sa fonction, laquelle consiste à préserver l'intimité de son maître. Il possède une jolie réplique pleine d'insultes : «Essaie de ne pas





me coller tes doigts dessus en trébuchant, espèce de lourdaud de la pire des espèces rongeuses tachées de fumier qui soient.» Il est capable d'appuyer ses paroles en infligeant une morsure plombée. La porte a 20 points de structure du fait du bois et du fer dont elle est composée, auxquels viennent s'ajouter les 2D10 points de la Carapace de Fléaufurtif. En ce moment, Qua travaille en cet endroit car il mène à sa Salle des Convocations. Il voit d'un mauvais oeil les personnages-joueurs qui s'aventurent en ces lieux et interrompent sa concentration.

Fléaufurtif, Démon Majeur

Il est lié à la porte.

FOR 20 CON 100 TAI 20 INT 15 POU 25
DEX 5 DEP 0

Points de Vie : 35

Facultés : *Morsure* 200 %, dégâts 4D10. *Voir. Carapace* 2D10.

Besoin : périodiquement s'ouvrir et se refermer en claquant, éveillant les dormeurs et faisant tomber les petits objets de leurs étagères.

Compétence : Eloquence (Insultes) 50 %.

Points de Magie Nécessaires à sa Convocation : 71.

Les Appartements Privés de Qua

Qua n'ayant pas interdit l'accès de ses appartements privés aux aventuriers, ses esclaves ne les empêchent pas d'y entrer. Ces quartiers sont étonnamment peu meublés. Ils ressemblent plus à la cellule d'un moine de Donblas qu'aux chambres d'un érudit melnibonéen. Les meubles de luxe ont été remplacés par des livres. Nombre d'entre eux traitent de l'histoire du Glorieux Empire et la plupart sont rédigés en Melnibonéen, quoique certains soient écrits dans une langue incompréhensible. L'un des volumes est composé dans une langue similaire au Melnibonéen et s'intitule *Histoire de la Guerre Disputée aux Nhadraghs*, par Joyn Alden Yoav. Il raconte l'histoire des Vadhaghs, une race semblable à celle des Melnibonéens.

Poème de K'Lac Asdarc

Ancien il était,
Affligé dans sa Sagesse,
Terrible dans sa Puissance,
Elégant dans la Douleur,
Etreignant l'Entropie,
Désirant le Désordre,
Courtisant le Chaos,
Ses troupes et ses bêtes, Son épée et son esprit,
Son essence :
Tout pour le Chaos, bravant la Balance !

Un bureau en acajou sculpté est recouvert des détritus désordonnés des travaux les plus récents de Qua. Il est en train d'enluminer un poème avec des feuilles d'or et de l'encre rouge cramoisi. Les rebords de l'ouvrage comportent un motif lié aux dragons. Le titre en est «Le Poème de K'lac Asdarc.»

La bibliothèque peut être mise à profit pour en apprendre davantage sur Asdarc. La réussite de jets de Chercher et de Melnibonéen permet de découvrir qu'il comptait parmi les sorciers combattant la Balance lors de la Guerre Civile Melnibonéenne.

Les Convocations Fatidiques

Les esclaves préparent des bains aux PJ, les remplissant d'huiles de bain aux senteurs riches et de parfums exotiques. Des vêtements neufs sont fournis à chacun des personnages et les esclaves insistent lourdement pour que tout le monde revête cette tenue.

Cette dernière ressemble à un uniforme composé d'une chemise et de haut-de-chausses noirs garnis d'argent fin, de bottes de cuir noir arrivant aux genoux, et d'un justaucorps ouatiné argenté qui tient lieu d'armure de cuir. Un bandeau noir brodé de runes d'argent complète le tout. Les aventuriers parlant le melnibonéen couramment traduisent ces dernières pour obtenir *les Troupes Dragons de K'lac Asdarc*.

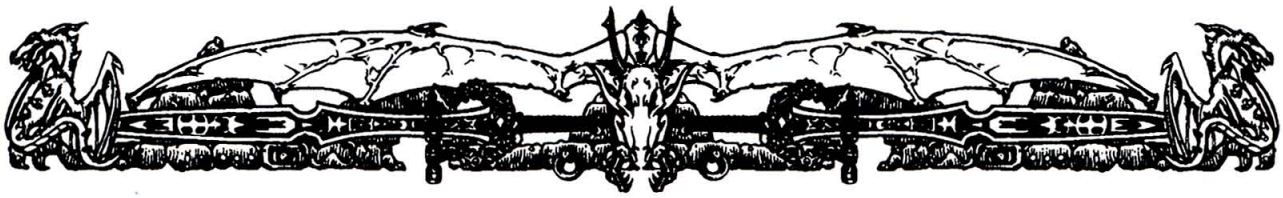
Une fois habillés, les personnages-joueurs sont conduits à la Maison des Souffrances. La porte est ouverte et Fléaufurtif demeure silencieux.

La Maison des Souffrances

Là, Qua mène ce que des humains considéreraient comme ses expériences les plus douteuses. Les murs sont couverts de masques innombrables, chacun d'eux illustrant une contorsion et une souffrance différentes, certains étant en train d'être aiguillonnés, écartelés, ou embrochés. Pourtant, la finesse de réalisation et l'esthétisme de ces masques sont si exquis qu'ils en deviennent presque beaux. Le sol est tapissé d'une riche fourrure noire.

La Salle des Convocations

Par-delà la Salle des Souffrances se trouve la Salle des Convocations privée de Qua. Cette pièce en pierre et son sol taillé de symboles et de signes paraissent chargés de menaces et de mauvais augures. Un piédestal de pierre noire se dresse devant le mur opposé de la salle. Des fragments de verre brisé sont posés dessus. Même morcelés, les débris sont de facture clairement supérieure. Les courbes en sont délicates et les subtiles gravures à l'eau-forte qui ornent leur surface s'avèrent magnifiques. Toute personne prenant un éclat de verre dans sa main doit réussir un jet de Dextérité ou se couper et subir 1D3 points de dégâts. Une Vue de Sorcière orientée vers le verre révèle que ces fragments sont entourés d'une forte aura chaotique dont la brillance est susceptible d'éblouir l'observateur.



Contes des Vents Temporels

Qua accueille les aventuriers avec un grand sourire qui sied mal au caractère taciturne du Melnibonéen, celui-ci ayant jusqu'à lors fait montre d'émotion lors de la seule apparition du guerrier primitif.

Qua s'est changé pour passer une tenue constituée de soie jaune et d'une calotte serrée rouge. Ses mules sont également rouges et en soie. Il porte un petit démon sur l'arête de son nez. Ce dernier est doré et chatoyant. Il est à cheval sur le nez du Melnibonéen. Un cercle empli d'une lentille claire mais légèrement déformante descend à l'extrémité de chaque jambe. Le démon permet à Qua de voir certains plans du Chaos afin de mieux préparer ses convocations.

Le docteur conduit ses invités au piédestal et au verre.

«Permettez-moi d'éclaircir ce à quoi vous avez déjà assisté, dit-il. Cela vous aidera à comprendre la nature du voyage que vous allez entreprendre pour moi.»

Qua explique aux personnages-joueurs que les silhouettes des hommes et du dragon aperçues en train de combattre dans la rue étaient semblables à un rêve, des images invoquées et tirées d'un passé sombre et presque oublié. Les aventuriers peuvent eux-aussi faire l'expérience de ces songes. Il leur suffit d'absorber une certaine substance, laquelle altère leur état conscient, pour connaître une partie de l'histoire de la race des Melnibonéens. Mais Qua est allé encore plus loin. Il a associé cette drogue à une convocation, un démon qu'il appelle le Vent Temporel. Cette créature peut emmener des passagers au travers des plans et leur faire percevoir le passé ou le futur comme s'ils y étaient.

A présent, Qua souhaite tenter une expérience. Il désire voir les personnages prendre la forme de Melnibonéens, ce qui est chose aisée dans le monde des rêves, et se projeter dans le passé pendant 24 heures. A la fin de cette période, il les rendra réels. Leur déguisement melnibonéen disparaîtra et ils pourront influencer le passé. En attendant ce moment, ils seront semblables aux acteurs d'une pièce dramatique. Ensuite, ils en deviendront les auteurs. Pour savoir s'ils exercent leur influence sur le passé il leur faudra préserver le verre que Qua a devant lui. Cet objet, le Verre des Souffrances, faisait partie de la collection du Prince Dusac de Château Corneille, lequel vivait au cours de la Guerre Civile de Melniboné. Il fut cassé lors d'un assaut que les forces de la Balance donnèrent au château. Les PJ doivent simplement le cacher en un lieu où il ne risque pas d'être endommagé. Les fragments dont Qua est en possession se reconstitueront alors pour former l'objet entier. Ce sera la preuve que l'expérience a réussie et les personnages auront gagné leur prime. Celle-ci est de 6 000 bronzes par personne, auquel viendront s'ajouter 5 000 bronzes si la mission est un succès.

En Cas de Refus

Si les aventuriers refusent tous d'entreprendre ce périple, le maître de jeu n'aura qu'à imprégner l'air de la pièce de la drogue onirique et les envoyer dans le passé contre leur gré.

S'il s'agit simplement d'une question d'argent, Qua augmente le montant de la récompense. Toutefois, si celle-ci dépasse 10 000 bronzes par personne, le docteur se sent grandement offensé par une telle manipulation et décide de placer ses esclaves en embuscade au retour des personnages-joueurs dans le temps présent.

Les Epées Enchantées

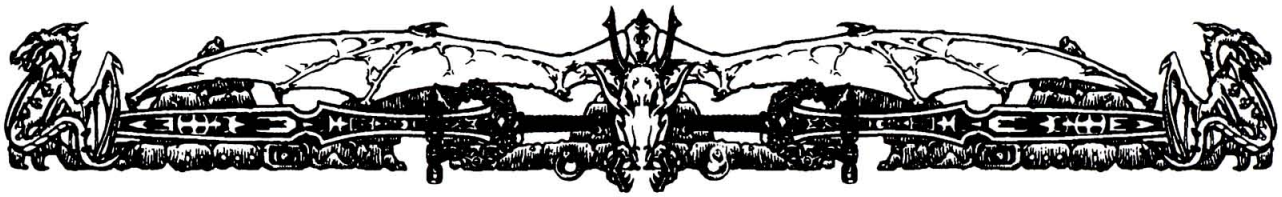
Les épées ont pour nom Vengeance, Vérité, Vermine, Verve, Vexée, Vicieuse, Vigueur, Vile, etc. Il y en a autant qu'il en faut. Pendant la Guerre Civile, la plupart des soldats ordinaires bénéficiaient d'une magie faible ou inexistante ; les Chaotiques au Pouvoir médiocre et aux richesses considérables payaient pour que des armes démons leur soient reliées ou essayaient de se procurer des armes enchantées (semblables en cela aux partisans de la Balance).

Hormis le Signe du Chaos dont leur pommeau est orné, les épées ont toutes l'air plutôt simple. Au combat, ajoutez 1D8 points de dégâts à leurs dommages habituels : ainsi, ces épées occasionnent 1D8+1 points de dégâts ordinaires, plus le modificateur aux dégâts de l'utilisateur, plus les 1D8 points de dégâts complémentaires de l'enchantement. Elles possèdent 50 points de structure chacune, et les scores de FOR/DEX minimaux pour la manier sont 6/6. Les fourreaux de ces lames sont tous décorés de dragons subtilement estampés dans le cuir.

Questions et Réponses

Qua accepte volontiers de répondre aux questions portant sur la période historique dans laquelle les aventuriers vont se rendre. Malheureusement, la connaissance des érudits melnibonéens comporte, elle aussi, des trous, et c'est l'une des raisons présidant au voyage actuel des PJ.

Le maître de jeu peut se reporter au contenu historique révélé dans le chapitre Melniboné sous le titre «Le Retour du Chaos». Il y trouvera une brève description du conflit qui opposa les Melnibonéens fidèles à la Balance et ceux inféodés au Chaos.



L'uniforme porté par les personnages est celui d'un groupe de mercenaires d'élite. Celui-ci se tenait à proximité de la Bataille de Château Corneille mais n'y pris pas part. Sous ce déguisement, le Prince Dusac leur fera bon accueil au Château Corneille.

Pour conclure, Qua leur assure qu'ils ne pourront être blessé en dehors des brefs instants où ils redeviendront eux-mêmes. S'ils sont tués, ils seront violemment chassés de leur rêverie mais se retrouveront simplement auprès de Qua à attendre le retour du reste du groupe.

Qua omet de mentionner quoi que ce soit touchant à la nature du Verre des Souffrances. Si la question lui est posée, il répond qu'il s'agit d'un objet sans importance mais fortement esthétique, et qu'il devrait être parfait pour juger de la réussite de cette expérience. Un jet de Sagacité révèle que le docteur connaît et dissimule la véritable importance de cet artefact.

L'Equipement

Qua donne une petite pièce de cristal gravée à l'image d'un dragon à chaque personne. Elles identifient leur porteur comme étant un soldat de l'armée du sorcier Asdarc. Qua réfléchit un instant à ce qu'il va dire : «Lorsque vous devrez chanter, concentrez-vous également sur ces disques, votre musique sera embellie.» Il n'en dira pas plus sur ce point.

Cherchant peut-être à changer de sujet, il offre également une épée large enchantée à chacun des aventuriers. Il sait qu'ils éveilleraient les soupçons s'ils se présentaient sans disposer de magie. Qua jette un regard renfrogné aux personnages cupides qui tentent de lui soutirer plus d'objets encore. En outre, il ne propose pas d'épée aux possesseurs d'armes démons

«Quand vous en aurez fini, dit-il d'un ton sec, j'exigerai que vous me les rendiez.»

La Chevauchée des Vents Temporels

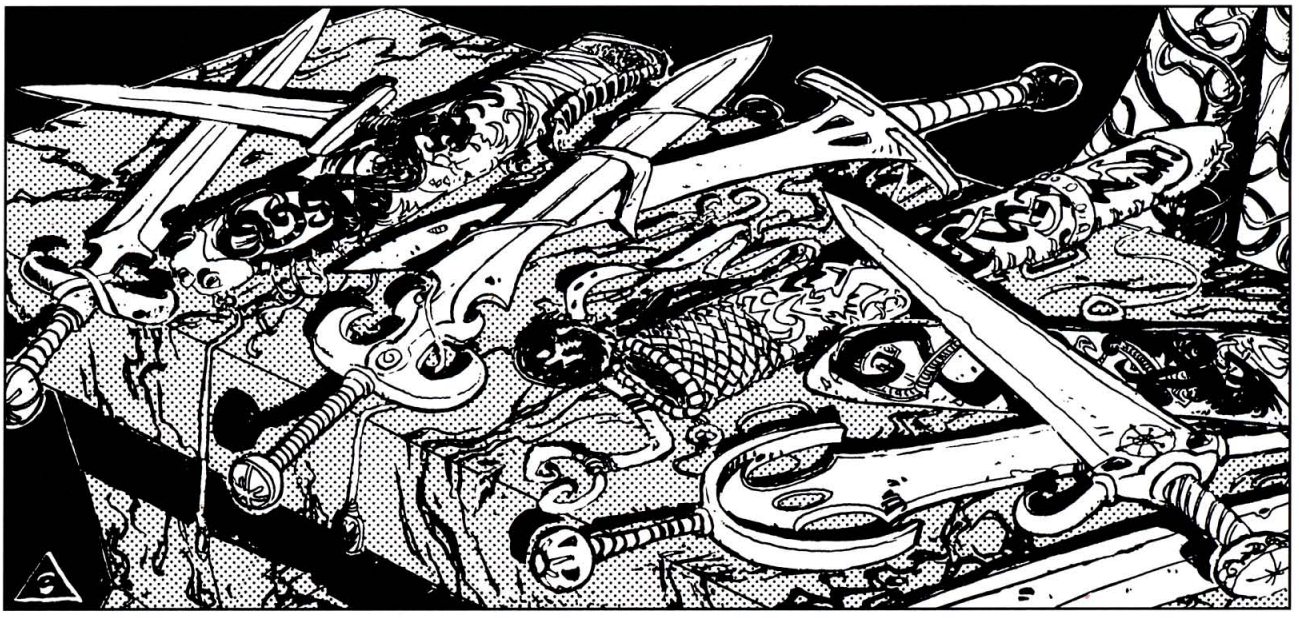
Qua fait passer un gobelet doré en forme de dragon aux aventuriers. Il contient la drogue inspiratrice de rêves dont ils ont besoin pour intégrer leur esprit à leur nouvel environnement. Le liquide est bleu et amer, dégage une vague odeur florale et a un goût d'amende.

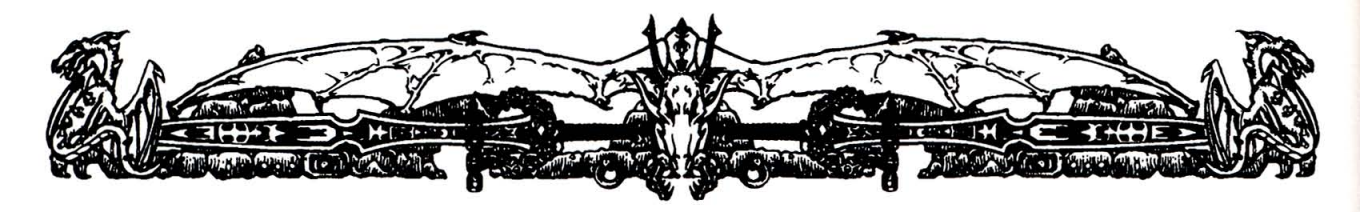
Une fois que les personnages en ont tous pris une longue rasade, Qua transvase la lie du gobelet dans un élégant compte-gouttes oculaire avec lequel il verse ensuite une goutte dans les yeux de tous les PJ. Si certains résistent, il affirme qu'il s'agit là du meilleur moyen dont il dispose pour s'assurer de leur sécurité. Les gouttes lui permettent de voir avec leurs yeux. S'il lui faut les rendre réels et les ramener plus vite, il peut convoquer le démon approprié.

Les esclaves de Qua l'aident à mettre une robe cérémonielle d'Arioch ; elle est toute noire et brodée de fils d'or. Le docteur se met à entonner la convocation. Bientôt, la pièce devient obscure et des brises étranges venues de nulle part se lèvent. Le vent rouge cramoisi et or du temps se lève.

Il enveloppe les personnages-joueurs. Qua reste au centre du vortex, gesticulant et hurlant sauvagement des syllabes. Au sein de la tempête, la vision des aventuriers devient floue. Tout ce qui les entoure se transforme en un chaos de scènes et de personnes tourbillonnantes.

Les couleurs rouge et or dominent le tout, teintant l'ensemble des scènes vertigineuses de leurs propres nuances jusqu'à provoquer une sensation de malaise chez les PJ. Le





voyage se déroule dans d'énormes souffrances. Les personnages doivent réussir un jet de CON x3 ou perdre connaissance. Enfin, la tornade sifflante et vrombissante du temps dépose les aventuriers sur une nouvelle terre où ils incarnent de nouvelles gens.

De la Condition de Melnibonéen

Sous l'influence de la drogue, les personnages-joueurs deviennent des Melnibonéens pour toute la durée de leur rêve. Potion et sorcellerie s'allient pour leur donner l'impression d'être vraiment présents dans le passé. Le fait de prendre une forme melnibonéenne implique des changements physiologiques et psychologiques considérables. Les PJ gardent leur personnalité et leurs caractéristiques physiques générales, mais leur vision des choses se fait plus subtile et plus sombre. Dans cet état, ils ne peuvent modifier le cours de l'histoire ni véritablement mourir. Toutefois, ils pourront ressentir un choc psychologique à la fin de leur séjour dans la peau d'un Melnibonéen. Celles-ci sont traitées aux paragraphes Répercussions et Conséquences, lesquels apparaissent plus loin dans le texte.

Leur Apparence

A présent, les aventuriers ont tous le crâne long et étroit des Melnibonéens. Leurs cheveux sont fins et soyeux, mais ils gardent leur couleur originelle. Leurs yeux conservent également leur couleur humaine mais prennent une forme d'amande et une lueur instruite et intelligente. Leur peau est pâle et tendre et leur corps grand et maigre. Les personnages peuvent tous se reconnaître, mais les nouveaux venus auront du mal à savoir qu'ils ne sont pas melnibonéens.

Leur Vision des Choses

La nouvelle tournure d'esprit des PJ est plus proche de celle des Melnibonéens. Ils éprouvent un intérêt neuf pour les domaines de la métaphysique et de la philosophie et recourent moins à ce qui, vu différemment, pourrait être qualifié de «sentiments». Ces derniers comprennent le souci d'autrui, celui de leur bien-être, et l'affection ressentie pour une personne ou une autre. De même trouvent-ils la cruauté acceptable si elle se pare de style et de sophistication.

Leurs Compétences

Il leur faut 1D3 heures pour s'adapter à leur nouveau corps. Pendant ce temps, leurs compétences physiques (telles Sauter, Esquive, et autres) sont toutes réduites de moitié. Leurs caractéristiques demeurent inchangées, mais leur TAI s'applique maintenant à une charpente plus haute et moins épaisse.

Ils parlent le melnibonéen comme s'il s'agissait de leur langue maternelle. Les subtilités du Haut Idiome les dépassent s'ils n'étaient pas déjà doués de connaissances en cette langue. Les conversations sont toutes effectuées en melnibonéen normal, la haute langue étant réservée aux cérémonies et à la sorcellerie.

Les aventuriers ressentent les changements subtils entraînés par leur physionomie melnibonéenne sous la forme d'une vue et d'une ouïe plus perçantes. La raison en est la sensibilité innée de la race melnibonéenne. Leurs yeux singuliers perçoivent un spectre de couleurs plus étendu et des teintes plus riches et plus vives. Tout leur paraît plus clair et plus éclatant. Leur ouïe est également plus sensible. Ils peuvent ajouter 15 % à leurs scores de Chercher et d'Ecouter pour toute la durée de leur séjour dans ce corps, ceci afin de combler au mieux ces différences. Ils obtiennent aussi Vue de Sorcière sous forme de compétence ; cette dernière fonctionne de la même façon que le sort du même nom et leur procure un score de POU x3 % chacun. Enfin, ils acquièrent tous la compétence Million de Sphères à un pourcentage égal à la moitié de leur score en Vue de Sorcière (arrondissez au chiffre supérieur).

Toutes ces améliorations de compétences disparaissent lorsqu'ils redeviennent eux-mêmes.

Mort et Blessures

Dans leur état onirique, les personnages ne peuvent pas vraiment mourir. Toutefois, la mort et les blessures graves entraînent quand même des conséquences. Passer de vie à trépas sous l'influence de la drogue temporelle ramène le PJ au temps présent et dans son propre corps. Ce dernier est dans le coma et seules la sorcellerie de Qua ou la réussite d'un jet de Médecine Rudimentaire peut le réveiller.

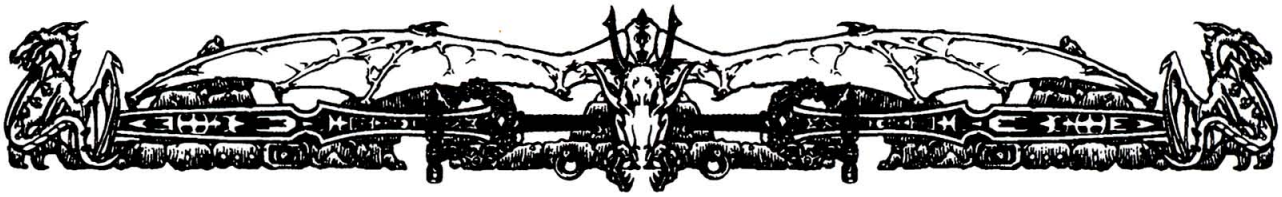
Le fait de recevoir une blessure grave sous l'influence de la drogue temporelle peut provoquer des blessures fantômes. Les personnages-joueurs qui ratent leur jet d'Idée croient toujours être blessés une fois leur propre corps réintégré. Ils agissent alors incessamment comme si les dégâts physiques étaient réels. Ainsi, si l'un d'eux a perdu un oeil, il ne peut plus voir de cet organe. Il est possible de convaincre la victime de la non-existence de sa blessure, mais il faut, pour cela, procéder à une démonstration spectaculaire (la suspendre, par exemple, dans le vide d'une falaise en la tenant par le bras qu'elle croit avoir été tranché) ou réussir à produire un discours long et plein d'Eloquence.

Retour à la Normale

Lorsque l'état onirique a cessé, les aventuriers redeviennent eux-mêmes. Comme les PJ rêvent qu'ils sont melnibonéens, leur forme véritable flotte dans un néant chaotique et regagne leur conscience sur l'ordre de Qua uniquement. Si un personnage est séparé de son vrai moi de façon permanente par la démence ou une torture atroce, il est perdu à tout jamais ; poussée par le Chaos, cette pauvre chose pourra parfois hanter les rêves de ses compagnons moins vulnérables.

Le Survol des Plaines

Les aventuriers parviennent sur une crête élevée qui surplombe des collines dénudées et des landes balayées par les vents. Le monde sur lequel ils posent le regard leur semble plus jeune que le leur, plus éclairé, plus parfumé, et plus



brillant. Si une personne qui connaît la géographie de Melniboné réussit un jet d'Orientation, elle reconnaît cet endroit comme étant les Collines Rocheuses Esseulées. Au sud-ouest, un énorme château se dresse à près de deux kilomètres de là, au sein des Prés de la Lassitude ; son architecture inhumaine et étrangère le fait ressembler à un gigantesque oiseau noir se tenant accroupi sur la plaine. Au-delà du château s'élève la ligne brisée des Collines d'Encerclement.

Un jet de Chercher permet de détecter un nuage de poussière en mouvement par-delà la chaleur vaporeuse du nord. Il entoure une armée, laquelle est d'abord perçue comme un simple attroupement de points, mais il s'agit à l'évidence d'une force considérable. Un deuxième jet de Chercher décèle neuf cavaliers vêtus de blanc et de vert, traversant la plaine au grand galop pour regagner le château.

Lorsque les PJ se sont rapprochés, un jet d'Ecouter capte l'appel de voix. Un groupe de guerriers melnibonéens montés fouille le pied de la crête. Ce détachement comprend vingt hommes. Ceux-ci portent une armure légère composée de plumes et de tissu, ainsi qu'un assortiment de vêtements bleus et rouges.

Ils sont armés d'arcs et d'épées. Il s'agit d'un groupe d'éclaireurs rattaché à l'Armée de la Balance, et les personnages représentent leurs proies chaotiques.

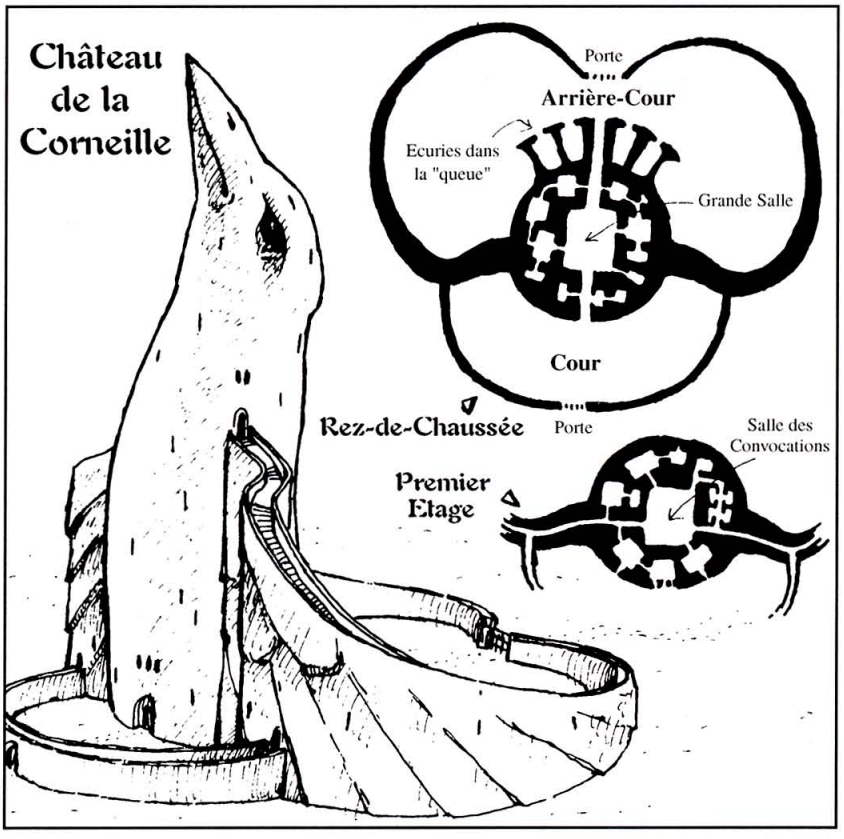
Ceux-ci doivent tous réussir un jet de Se cacher sous peine d'être repérés. Dans ce dernier cas, les éclaireurs s'agitent, sortent leurs armes, puis gravissent la crête. Six d'entre eux restent à cheval, au cas où les aventuriers tenteraient de fuir. La crête est un terrain surélevé, et les assaillants doivent affronter ce désavantage. Toutefois, ce sont de bons archers, aussi la moitié du groupe de chasse s'efforce-t-il de transpercer leur proie pendant que les sept autres éclaireurs tentent de les prendre de flanc. Les PJ n'ont plus qu'à espérer pouvoir réduire l'effectif de leurs adversaires avant de les affronter au contact. Sinon, ils peuvent toujours s'enfuir par le haut de la crête.

A quelques kilomètres au sud, un chemin conduit à la plaine. S'ils font preuve de rapidité et de discrétion, les personnages-joueurs pourront l'emprunter et laisser les Melnibonéens lutter contre le terrain escarpé derrière eux. Mais même ainsi, les cavaliers restés en réserve les poursuivent à travers la plaine. Les aventuriers étant à pied, ils sont contraints de combattre ces derniers bien avant de gagner les remparts de Château Corneille. La plaine se compose uniquement d'herbes courtes et de petits tertres et ne présente nul endroit pour se cacher ou tendre une embuscade.

Les PJ qui tentent de parlementer sont faits prisonniers. Le commandant des éclaireurs les emmène au nord pour y rencontrer le gros de la troupe et les soumettre à un interrogatoire mené en recourant à la torture.

Avant d'en arriver là, le maître de jeu peut décider d'envoyer un groupe de cavaliers de Château Corneille à leur rescousse.

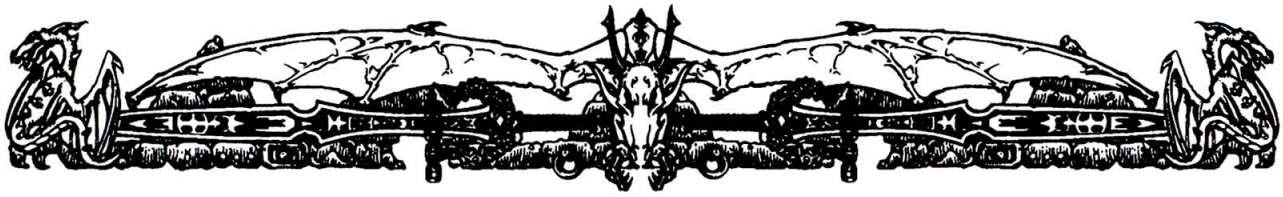
En ce qui concerne les guerriers ordinaires des deux camps, consultez le «Digest de Melniboné».



Le Château de la Corneille

Les fortifications sont massives et noires comme le charbon. Des murs extérieurs crénelés enceignent une tour centrale fort pesante flanquée de deux grands remparts qui s'incurvent vers l'est et vers l'ouest pour figurer deux ailes énormes. La porte est à double battant et constituée de bronze uniquement. Des flammes flottent au vent en haut de la tour, représentant l'emblème du Prince Dusac, une maigre corneille d'ébène en un champ de rouges cramoisis, d'oranges, et de verts. Les cannelures occupant la partie supérieure du minaret le plus élevé de la tour sont également en bronze et revêtent l'apparence d'un bec. Malgré sa pierre noire et son aspect lugubre, cette fortification conserve le côté artistique et esthétique de la culture melnibonéenne.

Les portes s'ouvrent pour les aventuriers. Dans la cour à ciel ouvert, le spectacle tient à



la fois du carnaval et du siège. Des soldats vont et viennent, se préparant pour le combat à venir, mais on y trouve également des jongleurs, des prestidigitateurs, des cracheurs de feu, et même un homme singulier, habillé d'étranges couleurs, marchant sur des échasses tout en criant des propos philosophiques.

Le Capitaine de la Garnison du Château marche au-devant des personnages à grandes enjambées, suivi de lieutenants et de flagorneurs. C'est un grand Melnibonéen vêtu d'une tenue couleur poussière et d'une lourde cape noire. Il est brusque et fatigué. Il se présente comme étant Karndell, loyal serviteur d'Arioch et du Prince Dusac, et annonce son grade. «Nous ne vous attendions pas avant une semaine, dit-il en jetant un regard appuyé sur l'insigne que les PJ arborent. S'ils ont combattu l'Armée de la Balance avec vaillance à portée de vue du château, le Capitaine s'avère moins circonspect mais n'en demeure pas moins soupçonneux.

Les remarques intelligentes impressionnent Karndell tout autant que les cristaux dragons d'identification remis à chaque personnage-joueur. La réussite de jets de Baratin vient appuyer leur histoire.

Une fois satisfait, Karndell leur fait prestement traverser la cour pour les mener au château proprement dit. Quand les aventuriers passent devant les écuries, des jets de Chercher leur permettent de voir les garçons d'écurie seller une douzaine de chevaux noirs en vue d'un voyage immédiat ; un groupe d'hommes et de femmes habillés de vêtements moelleux et coûteux attend impatiemment.

Le Prince Assiégé

Les PJ n'ont qu'un aperçu fugace de l'intérieur du château car Karndell le leur fait vite traverser. Des soldats s'affairent vivement aux préparatifs de guerre. Des escaliers menant à l'étage supérieur du donjon sont encombrés de serviteurs qui descendent des meubles au rez-de-chaussée. Les murs sont superbement décorés, et les dalles forment des mosaïques compliquées au vaste motif, mais l'activité frénétique qui règne en ces lieux contrarie toute appréciation artistique.

Les aventuriers sont conduits dans la Grande Salle de la tour principale. Cette pièce est froide et dépouillée, uniquement parée de souvenirs de guerre placés dans des niches sculptées le long des murs. Le Prince Dusac a renoncé à toute subtilité décorative et utilise cet espace pour réunir encore plus d'objets martiaux. L'une des niches est recouverte d'une tenture qui dépeint des scènes d'abondance et de désolation s'entremêlant à un paysage surréaliste ; le prince la contemple en silence.

Dusac est un grand Melnibonéen aux cheveux noir corbeau et aux yeux à la fois troubles et pénétrants. Ses traits sont nobles mais son corps est celui d'un guerrier sec et nerveux. Il porte un manteau de cuir noir bosselé par-dessus des vêtements brodés de vert et de blanc. Il n'arbore aucun insigne indiquant son haut rang hormis une bague d'argent surmontée d'une émeraude, laquelle est de facture exquise et orne l'annulaire de sa main gauche.

Prince Dusac, Prince des Corneilles

FOR 18 **CON 17** **TAI 17** **INT 23** **POU 24**
DEX 16 **APP 16**

Chaos 140 **Balance** 88 **Loi** 80

Points de Vie : 17

Modificateur aux Dégâts : +1D6.

Armure : 1D10+6 (heaume porté), Plaques melnibonéennes

Armes : *Lance Démon* 214 %, dégâts 1D10+1+1D6+3D10

Sorts : Abrogation de la Magie (1-4), Ame de Chardros (1-3), Armure Infernale (1-4), Convoquer un Démon (1), Cornes de Hionhurn (1-3), Flamme Infernale Acérée (1-4), Invoquer Arioch des Sept Ténèbres (24 %), Plasticité de Balo (1-3), Rasoir Infernal (1-4), Réfutation (1-4), Sagesse de Slortar (1-3), Sauvegarde (3), Souplesse de Xiombarg (1-3), Tendon de Mabelode (1-3).

Compétences : Appeler Corbeau 115 %, Eloquence 115 %, Equitation 184 %, Esquive 168 %, Haut Idiome 75 %, Lancer 107 %, Melnibonéen 125 %, Million de Sphères 51 %, Stratégie 123 %.

Percecoeur, Démon Majeur

Il est lié à la lance.

FOR 8 **CON 120** **TAI 2** **INT 8** **POU 24**
DEX 8 **DEP 0**

Points de Vie : 61

Facultés : *Armure Démon*, ajoute 3D10 points aux dégâts infligés par la lance de Dusac.

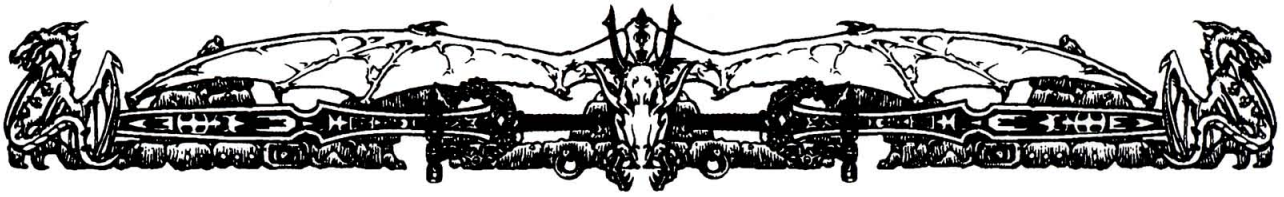
Besoin : tuer une personne chaque jour.

L'Accueil du Prince

Le capitaine présente les aventuriers comme étant les Guerriers Dragons d'Asdarc. Le prince se fend d'un sourire rare et vient les saluer. «Savez-vous que vous nous avez délivrés de nos ennemis ? Je vous en remercie et prie Arioch de vous accorder sa bénédiction. Nous sommes pris entre deux forces à présent. Vous nous avez sauvés bien à propos.»

Les troupes que les personnages-joueurs ont pu voir au nord constituent l'Armée de la Balance ; elle traverse les plaines de Melniboné en direction du château. Les cavaliers que les PJ ont vu se précipiter dans le château ont fait le rapport suivant : des forces semblables arrivent du sud ; elles sont au nombre cinq cents hommes et forment l'Armée du Sorcier Opyine Manaak, celui-ci contrôlant, en outre, les élémentaires du vent. Le Prince dispose de plus de mille guerriers à Château Corneille et sa forteresse est bien conçue. Il peut probablement anéantir l'une des deux armées, mais pas les deux.

Maintenant que l'élite des Guerriers Dragons est là, il est possible d'attaquer et de détruire l'Armée des Vents, ou tout au moins de l'affaiblir, avant qu'elle n'atteigne le château. Le prince a réuni un groupe de diplomates afin de les envoyer



parlementer avec l'Armée de la Balance. Cela donnera le temps aux aventuriers d'assaillir l'Armée des Vents de front. «Je vous fournirai les hommes dont vous aurez besoin. Ensuite, vous pourrez agir comme bon vous semble.» Quel que soit le nombre d'homme requis par les PJ, le prince se contente de rire. Il ne leur faudra pas plus de quatre hommes, lesquels les attendent dans la cour. «Je suis sûr, ajoute le prince, que vous serez à la hauteur de votre réputation.»

Les personnages n'ont pas voie au chapitre. Ils se sont identifiés comme faisant partie des Troupes Dragons d'Asdarc, et en tant que tels ils doivent à présent servir le prince. Celui-ci leur souhaite bonne chance et les fait escorter hors de la pièce. Karndell les ramène à la cour. Quatre Melnibonéens attendent les aventuriers. Ces hommes sont tous habillés de la même façon : un uniforme vert et rouge et un heaume conique. Ils saluent les aventuriers avec déférence. Ils tiennent des chevaux noirs à la disposition de ces derniers et possèdent leurs propres montures. Il s'agit des coursiers que les garçons d'écurie étaient précédemment en train de seller.

«Voici vos hommes, indique le Capitaine. Vous trouverez l'Armée des Vents au sud. Puisse Arioch chevaucher à vos côtés.»

Les Diplomates

Comme les personnages-joueurs s'apprêtent à partir, les sept hommes et femmes à la tenue soignée abordent Karndell. Ils sont dirigés par Shapin Jadlor, un Melnibonéen anxieux, légèrement boiteux, et dont la bouche se tord en un rictus cruel.

«Alors, où sont nos chevaux, Capitaine ? A moins qu'il ne nous faille retarder la Balance en la faisant patienter pendant que nous traversons la plaine à pied ?»

Le Capitaine s'incline devant Jadlor. «Seigneur Jadlor, vos montures seront prêtes sous peu.» Jadlor s'avance vers les PJ et fait une remarque sarcastique à propos des prodiges effectués par les hommes d'Asdarc et des miracles dont ils devront effectivement être les auteurs s'ils veulent repousser une armée de cinq cents hommes. Il semble chercher à tourmenter les aventuriers, mais le Capitaine intervient alors. «Le prince a envoyé ces hommes accomplir une mission extrêmement urgente et dangereuse, mon Seigneur, il convient donc de ne point les retarder.» L'ironique Jadlor tourne les talons et conduit son groupe un peu plus loin. Un garçon d'écurie donne un morceau de sucre au cheval de chacun des personnages. Les montures mangent joyeusement et ont tôt fait de frissonner et de se crisper nerveusement. Les portes s'ouvrent alors et les aventuriers sont libres de sortir. Les chevaux s'élancent à une vitesse formidable et les cavaliers doivent réussir un jet d'Equitation pour rester en selle.

La Course vers le Sud

Les PJ chevauchent vers le sud. Tandis qu'ils galopent, les destriers écument et écarquillent les yeux. Leurs muscles commencent à raidir on peut littéralement voir la graisse fondre sur leurs flancs. La drogue qu'on leur a administrée leur confère une endurance incroyable, mais leur métabolisme est à l'évidence en train de consumer les animaux mêmes pour maintenir leur allure. La réussite d'un jet de Potions ne permet pas d'identifier la drogue en question.

Les hommes qui dirigent les personnages-joueurs sont les Gardiens des Cavernes des Dragons et telle est leur destination. Ils supposent que les aventuriers le savent et ne leur communiquent donc aucune information si ces derniers ne posent pas de question.

Si les personnages posent des questions maladroites, leur chef, Dyvim Slvac, devient soupçonneux. Il essaie de leur faire dire ce qu'il savent sur l'espèce des dragons. S'il a l'impression d'avoir affaire à des menteurs, il s'imagine qu'il s'agit d'espions envoyés par l'Armée de la Balance. Dans ce cas, il relève le défi et les emmène quand même aux Cavernes des Dragons, sachant que les dragons ne tarderont pas à les dévorer s'ils reconnaissent des imposteurs.

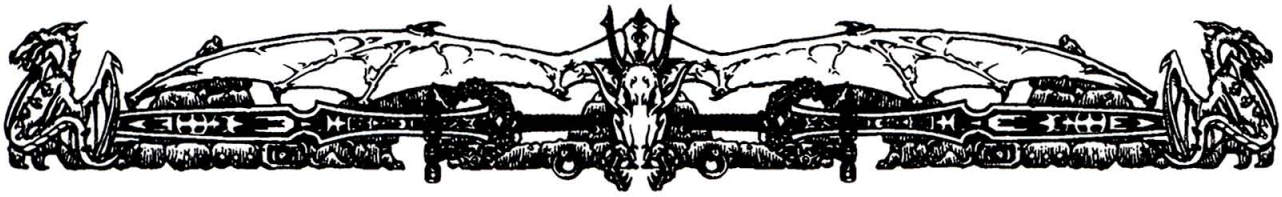
Leurs guides leur font d'abord traverser les luxuriants Prés de la Lassitude, puis les escarpées et arides Collines d'Encerclement où la poussière et la sécheresse envahissent leur gorge comme les chevaux gravissent de fortes pentes. Par-delà les collines s'étend la Plaine d'Imrryr. La cité n'a pas encore été construite et les palais de jade de H'hui'shan s'élèvent en ses lieux et place... peut-être pas pour longtemps. Un grand nuage orageux brille de sorcellerie au-dessus de la ville, dont les cieux sont encombrés de terrifiantes formes noires et ailées.

Les cavaliers franchissent la Plaine d'Imrryr et atteignent les collines rocheuses qui s'étendent par-delà H'hui'shan. A présent, les chevaux ne sont plus que des squelettes doués de vie. Demandez un jet de Chance. Les malchanceux voient leur monture galopante mourir sous eux. Le coeur des bêtes éclate et leurs infortunés cavaliers sont désarçonnés, subissant 1D6 points de dégâts à moins de réussir un jet de Sauter.

Dyvim ramène son cheval au pas et suggère aux autres de faire de même. Ce n'est pas facile, aussi faut-il réussir un jet d'Equitation pour arrêter les animaux emballés. Les aventuriers dont l'humanité se rappelle à eux souhaiteront peut-être tuer les chevaux tourmentés de douleur. Les autres Melnibonéens restent perplexes devant le besoin d'un tel geste de pitié. Pourquoi perdre du temps pour commettre un tel acte ? Il leur est impossible de comprendre. Les personnages parviendront-ils à trouver une raison jugée acceptable par leurs guides ?

Le flanc de la colline est criblé de passages sombres dont un grand nombre mène à des cavernes situées sous le pied de l'éminence. Dyvim conduit les PJ sous terre. Avant cela, il s'arrête et les avertit :

«Tous les dragons ont été engagés dans l'attaque de H'hui'shan, à part ceux-là. Ce groupe est ancien et a mauvais caractère. Je crains qu'ils soient peu nombreux à se réveiller, et encore moins à nous aider.»



Les Dragons

Les dragons de Melniboné ne sont pas de simples bêtes. Ils sont astucieux et subtils, sages et brutaux. Du fait des pactes ancestraux conclus avec les Melnibonéens, les dragons sont devenus aussi proches du peuple pré-humain que des parents. Certaines données portant sur leur vie aideront les maîtres de jeu à gérer cette partie du scénario. Les aventuriers les apprennent lorsqu'ils commencent à éprouver les plaisirs de la compagnie des dragons.

Nomenclature

On appelle un dragon mâle un draque et un dragon femelle une belle. Chaque dragon possède un Vrai Nom qu'il est possible d'apprendre lors de la filiation. Une fois ce dernier obtenu, il faut le faire précéder du titre Seigneur ou Dame pour s'assurer de ne pas insulter le dragon. S'il réussit son jet, l'aventurier apprend également son nom d'ami-lige, par lequel le dragon l'appellera ensuite. En se présentant sous ce nom d'ami-lige, il approfondit davantage encore son rapport avec le dragon. Le plus souvent, il s'agit de diminutifs ou de noms d'amitié s'avérant tout à fait inadéquats (celui d'Elric était Petit Chat !). Il appartient aux MJ de trouver un nom aux personnages-joueurs.

Physiologie

Les dragons sont gris-vert, rouge-vert, ou possèdent une autre teinte de ce spectre. Les nuances de leurs couleurs sont subtiles, miroitant et étincelant. Les dragons dépensent une énergie énorme pour voler et doivent donc dormir cent ans pour chaque journée d'activité. Ils sont massifs mais cela n'entrave pas leur allure.

A mi-chemin de la partie inférieure de leur cou se trouve un point ou leurs écailles sont molles. Le cuir de leur ventre est également plus tendre que partout ailleurs. Seuls les Melnibonéens possédant une instruction avancée en matière de dragon ont connaissance de ces faiblesses. Le reste de leur corps est recouvert d'écailles lourdes et épaisses. Une crête acérée garnit leur cou et leur queue et elle se hérisse quand les dragons sont en colère ou subissent une attaque. Elle s'aplatit quand l'animal est détendu. Ceci peut indiquer à un PJ la nature du rapport que le dragon a établi avec lui (se faire dévorer est également un indice, mais il est certes moins subtil). Les dragons sont munis d'une crête naturelle au-dessus de l'endroit où leurs ailes rejoignent leurs épaules. C'est là que le Cavalier-Dragon s'assied, utilisant généralement une selle pour ce faire et ce, même si certains Princes-Dragons sont réputés pour monter à cru.

Les dragons projettent un venin inflammable hors de leur gueule. Ce crachat provient de poches dissimulées à l'intérieur de son cou. Lorsqu'il est courroucé, le dragon a une haleine vénéneuse et fumante.

Communiquer avec les Dragons

On raconte que certains dragons parlent, mais cet événement est d'une telle rareté qu'il n'a presque jamais été rapporté. Le dragon et son cavalier conversent de façon plus subtile. Cette communication prend la forme d'un Chant des Dragons, un mélange de chanson, de discours, et de gestes connus des Princes-Dragons melnibonéens et de quelques autres. La langue du discours s'apparente au Haut Idiome, mais l'entretien se compose de nombreux autres éléments.

Chaque chant porte un titre distinct qui explique clairement son contenu. On trouve, par exemple, le Chant de l'Approche, le Chant de Commandement, et le Chant du J'Apprécierais-Beaucoup-Que-Vous-Continuiez-à-Vous-Pencher-Sur-Cette-Question. On appelle aussi ces morceaux les Lais des Dragons, même si ce terme est parfois réservé à la narration solennelle des hauts faits des dragons, celle-ci étant effectuée à la fois pour louer et pour transmettre ces prodiges.

La Filiation

La filiation commence une fois que les Chants des Dragons ont été entonnés avec succès. Elle s'achève lorsque le dragon et le cavalier se sont élevés dans les airs. Il en résulte la fusion d'esprit qui fut la première et la plus pénétrante des sorcelleries melnibonéennes. Lorsqu'un dragon a accepté une personne pour «ami-lige», son cavalier et lui ne font plus qu'un. Les émotions ressenties par le dragon sont partagées par le cavalier. Celles de ce dernier (telles la peur, l'incertitude, le remords) sont probablement écrasées par celles du dragon. Ce dilemme prend la forme d'un jet de POU:POU effectué sur la table de résistance, le vainqueur imposant ses émotions au vaincu. Rares sont les cavaliers qui parviennent à influencer les pensées des dragons.

En outre, le cavalier et le dragon sont unis à un niveau plus profond et plus ésotérique. Leurs systèmes de pensée s'entremêlent de façon mystique. Le cavalier se met à entonner les chants et les mots appropriés sans effort supplémentaire de sa part. Le dragon et lui commencent à partager leur conscience d'égale façon. Le dragon englobe l'esprit humain aussi sûrement que le cavalier englobe l'esprit draconique. Cette sensation embrase les perceptions humaines, les événements et les gens étant alors perçus du point de vue d'une conscience étrangère, âgée de plusieurs milliers d'années. Cela dit, les intentions du cavalier subsistent et il lui est donc possible d'accomplir des missions.

Les aventuriers désireux de communiquer avec les dragons doivent être melnibonéens (ou pseudo-melnibonéens dans le cadre de ce scénario) et réussir un jet d'Eloquence au pourcentage réduit de moitié au minimum. Si le personnage connaît un Art ou un Artisanat qui touche à la musique (par exemple, s'il sait chanter ou jouer d'un instrument), il pourra bénéficier de son score habituel pour ce jet d'Eloquence.

S'il le réussit, il peut parler au dragon (mais celui-ci ne répondra pas). Il parvient à s'en faire obéir s'il reconnaît le nom dudit dragon et si ce dernier l'a accepté pour cavalier.

Les Cavernes des Dragons

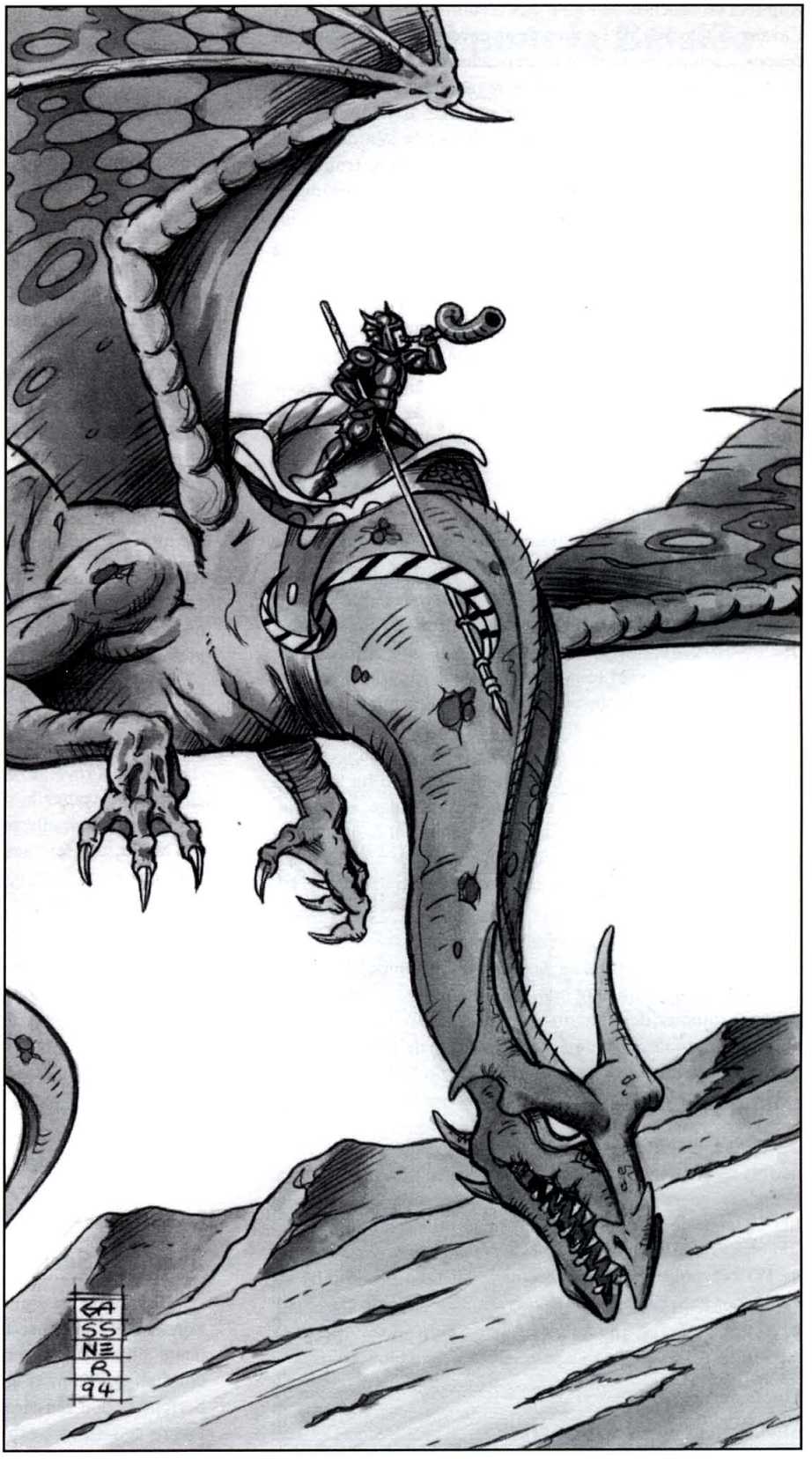
Dyvim Slvac conduit les PJ au sein des cavernes. De grands plafonds s'élèvent au-dessus d'eux, leur forme en voûte résultant de plusieurs siècles d'érosion. Un chemin étroit traverse une forêt de stalagmites, s'enfonçant tortueusement au coeur de la roche. L'âcre odeur reptilienne et sulfureuse des dragons s'échappe de toute part.

Plus haut, le sentier se met à tournoyer à l'intérieur de la montagne même.

Des grottes marquent la surface de la paroi caverneuse, sombres ouvertures d'une taille suffisante pour contenir trois mammouths. Le doux grondement d'un souffle animal sort de chacune d'elles. Un râtelier ornementé longe le chemin, il est rempli d'aiguillons et des cors des dragons.

«Choisissez votre animal, leur conseille Dyvim. Puisse Arioch faire en sorte que les dragons éveillés soient assez nombreux.»

Les aventuriers doivent grimper pour entrer dans les cavernes. La majorité des dragons qui les occupent ne sont pas réveillés ; ils sont roulés en une grosse boule pleine d'écailles et



respirent en cadence. Si l'un d'eux ne dort pas, il est assis vers l'avant, la tête près de l'entrée de sa caverne. Ses yeux restent fermés jusqu'au moment où un personnage s'approche de lui ; les fentes s'élargissent alors et le regard sagace et inhumain croise celui de ses futurs proie ou ami-lige. Il y a un dragon alerte pour chaque PJ, mais certains auront besoin de jets de Chercher et de Chance pour les déceler. Ayant trouvé ou choisi un dragon, chaque personnage-joueur doit contempler la grande créature et essayer d'apprendre son Vrai Nom.

Le disque dragon de cristal fourni par le Docteur Qua pourra aider ce dernier à bien interpréter le Chant de l'Approche et à se concentrer sur le nom du dragon. Tout jet de compétence tenté pendant que l'aventurier médite sur le disque voit ses chances de succès doubler. Le PJ dispose de dix rounds.

Si ce dernier s'avère maladroit, ou s'il ne parvient pas à communiquer, le dragon tente de le dévorer d'un coup de dents puissant à la fin du huitième round, l'avalant tout entier. La réussite d'un jet d'Esquive ou de Sauter permet d'éviter un tel sort. Le dragon ne poursuit pas le personnage rejeté au-delà de sa propre caverne. Celui-ci est libre de tout recommencer avec un autre dragon.

Après des débuts hésitants, l'aventurier se met à chanter d'une voix ferme, les paroles semblant surgir d'ailleurs. Ceux qui établissent une filiation ressentent un sentiment de confiance attendrie, et les yeux du dragon paraissent soudain s'agrandir et l'envelopper. Puis vient une sensation de détermination et la hantise d'une chose très rusée et très âgée, ne manquant pourtant pas d'affection. Le personnage-joueur connaît maintenant le nom du dragon comme s'il lui avait été confié dans son enfance. La confiance est absolue, et le filiateur a une compréhension intime de la volonté et des capacités physiques de la créature, et réciproquement. La senteur reptilienne des cavernes est douce, revigorante, et amicale.

Les dragons éveillés sont au nombre de six. Les PJ qui se retrouvent sans dragon peuvent accompagner Dyvim Slvac à dos de cheval pour traverser la plaine et affronter l'armée au sol si les choses tournaient mal. Par ailleurs, les maîtres de jeu peuvent rajouter des dragons afin de procurer une monture ailée à chacun des membres du groupe, mais il est peu probable de trouver un trop grand nombre de dragons éveillés.

Seigneur Grand-Gouge

Ce dragon est vieux, massif, et a l'oeil droit atrophié. Il est parfois récalcitrant, mais il fait un ennemi mortel. Le Seigneur Grand-gouge vire lentement du fait de ses taille et âge. Il est fier et tente de désarçonner quiconque utilise un aiguillon à son encontre. Si cela se produit, le cavalier doit réussir un jet de FORx5 pour rester en selle et ferait bien de ne plus aiguillonner le Seigneur.

FOR 86 CON 102 TAI 100 INT 30 POU 24
DEX 9 DEP vol-14

Points de Vie : 101

Modificateur aux Dégâts : +11D8.

Armure : 25 points dus à ses écailles.

Armes : *Morsure* 90 %, dégâts 3D8. *Serre* 90 %, dégâts 1D6+MD ; *Venin Combustible* 90 %, dégâts 1D6+4 points par round pour chacune des cibles situées dans une zone de 102 mètres.

Compétences : Chercher 45 %, Contempler le Destin 100 %, Réfléchir aux Rêves 100 %, Se souvenir 100 %.

Dame Mufle-Balafré

Ce dragon a une cicatrice sous le menton. Noble et patiente, Dame Mufle-Balafré ne prend pas de risques irréfléchis et peut parfois se montrer entêtée. Au cours des années à venir, elle ramènera Elric dans le passé à cette même époque, ainsi qu'il est narré dans le roman La Revanche de la Rose.

FOR 61 CON 60 TAI 64 INT 19 POU 17
DEX 13 DEP vol-14

Points de Vie : 62

Modificateur aux Dégâts : +7D8.

Armure : 20 points dus à ses écailles.

Armes : *Morsure* 40 %, dégâts 3D8. *Serre* 60 %, dégâts 1D6+MD ; *Venin Combustible* 75 %, dégâts 1D6+4 points par round pour chacune des cibles situées dans une zone de 60 mètres.

Compétences : Chant 80 %, Chercher 90 %, Se souvenir 75 %.

Dame Vive-Queue

Une fois réveillé, ce dragon actif est avide d'être dans les airs et de savourer le sentiment de liberté qui accompagne le vol. Au combat, elle préfère rester en hauteur et compter sur son venin, utilisant ses vastes ailes pour attiser les flammes. Son cavalier doit réussir un jet de POU:POU pour la contraindre à rejoindre la mêlée.

FOR 59 CON 62 TAI 60 INT 17 POU 17
DEX 15 DEP vol-14

Points de Vie : 61

Modificateur aux Dégâts : +6D8.

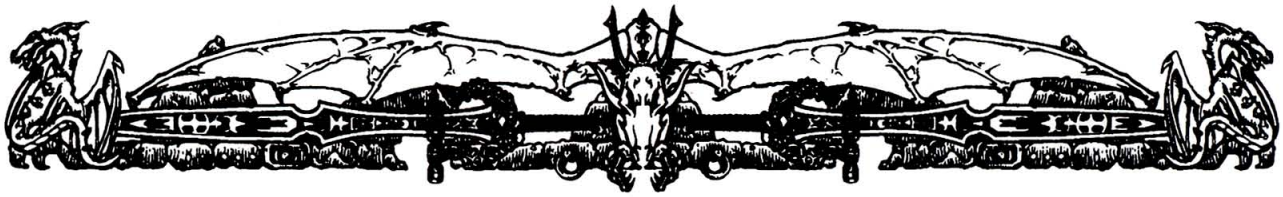
Armure : 20 points dus à ses écailles.

Armes : *Morsure* 25 %, dégâts 3D8. *Serre* 50 %, dégâts 1D6+MD ; *Venin Combustible* 70 %, dégâts 1D6+4 points par round pour chacune des cibles situées dans une zone de 62 mètres.

Compétences : Chercher 85 %, Vol Gracieux 150 %.

Seigneur Serreprise

Ce dragon est jeune, rapide, et joueur. Il adore fondre sur l'ennemi et l'arracher au sol pour le laisser tomber depuis une haute altitude. Il accomplit cette action au moins une fois par combat. A moins d'être harnaché, le cavalier de Seigneur Serreprise doit réussir un jet de Dextérité pour rester en selle lors de certains des exploits les plus acrobatiques du dragon.



FOR 53 CON 50 TAI 51 INT 14 POU 14
DEX 16 DEP vol-14

Points de Vie : 51

Modificateur aux Dégâts : +5D8.

Armure : 15 points dus à ses écailles.

Armes : *Morsure* 35 %, dégâts 3D8. *Serre* 50 %, dégâts 1D6+MD ; *Vol à l'arraché* 92 %, attrape un ennemi dans ses serres et le laisse tomber lors du round suivant, l'impact de la chute occasionnant 10D6 points de dégâts. *Venin Combustible* 55 %, dégâts 1D6+4 points par round pour chacune des cibles situées dans une zone de 50 mètres.

Compétences : Chercher 70 %.

Dame Rosécaille

Ce dragon est extrêmement philosophique et magnifique, ses écailles brillant doucement d'un rose entremêlé d'incarnadin foncé.

Dame Rosécaille s'intéresse peu aux combats. Son cavalier doit réussir un jet de POU:POU pour lui rappeler la mission en cours.

FOR 57 CON 55 TAI 57 INT 29 POU 22
DEX 11 DEP vol-14

Points de Vie : 56

Modificateur aux Dégâts : +6D8.

Armure : 20 points dus à ses écailles.

Armes : *Morsure* 25 %, dégâts 3D8. *Serre* 25 %, dégâts 1D6+MD ; *Venin Combustible* 70 %, dégâts 1D6+4 points par round pour chacune des cibles situées dans une zone de 55 mètres.

Compétences : Chercher 71 %, Million de Sphères 77 %, Réfléchir aux Rêves 90 %, Se souvenir 88 %.

Seigneur Gueuleclair

Ce dragon est martial et terrifiant, cruel et destructeur. Il adore affronter sa proie au contact pour lui porter d'impitoyables coups de crocs et de griffes. Pour résister à la soif de carnage de Seigneur Gueuléclair, opposez POU:POU sur la Table de Résistance. En cas d'échec, l'aventurier devient tout aussi sanguinaire et plonge au combat sans prendre de précaution.

FOR 71 CON 75 TAI 68 INT 17 POU 14
DEX 14 DEP vol-14

Points de Vie : 72

Modificateur aux Dégâts : +8D8.

Armure : 20 points dus à ses écailles.

Armes : *Morsure* 57 %, dégâts 3D8. *Serre* 81 %, dégâts 1D6+MD ; *Venin Combustible* 90 %, dégâts 1D6+4 points par round pour chacune des cibles situées dans une zone de 75 mètres.

Compétences : Chercher 66 %, Se Délecter des Batailles 100 %.

En Vol pour la Bataille

Après avoir établi la filiation avec leur dragon, les PJ sont prêts à le monter. Chaque caverne renferme une selle magnifique, souple et solide. Une fois en selle, aiguillon et cor à la main, il suffit aux personnages de murmurer le Chant du Emmène-Moi-dans-les-Airs, de donner un petit coup d'aiguillon ou de tirer une note au cor des dragons pour faire prendre son essor à leur monture.

Au début, les dragons paraissent lourds et pesants comme ils se déplacent sous les aventuriers. Ils s'ébrouent et tremblent, leurs écailles raclant leur selle et leurs pieds parcheminés claquant contre le sol rocheux de leur caverne. Des étincelles vo-

Monter un Dragon

C'est le point culminant de la filiation et de la communication. La filiation établit un rapport entre le cavalier et le coursier. Les divers lais des dragons, et plus particulièrement le Chant de Commandement, transmet les désirs du cavalier au dragon. Au combat, laissez vos joueurs tirer les dés pour les attaques et les dégâts de leur monture pour bien mettre en lumière que les deux ne font qu'un. Les dragons préfèrent le feu de leur venin aux coups de leurs serres et de leurs crocs, mais le cavalier est libre de choisir ces attaques en fonction de ses besoins.

Voici les instruments nécessaires pour monter à dos de dragon :

Le Cor des Dragons : un cor à la forme étrange qui émet des notes curieuses. Utilisez-le pour donner des ordres brefs quand vous n'avez pas le temps de chanter un Lai des Dragons.

L'Aiguillon des Dragons : un long aiguillon semblable à une lance que, à l'instar du cor, on utilise pour donner des ordres brefs. Employez-le avec prudence, car les dragons acceptent mal d'être aiguillonnés s'il n'y a pas urgence ou si un autre moyen de communication s'avère impossible (trop de bruit, par exemple).

La Selle : elle est ornementée et sculptée de superbe façon, digne de la magnificence de ces nobles animaux. Elle se place entre les ailes du dragon. Une longue sangle fort semblable à celle des chevaux la maintient en place.

lettent quand leurs énormes griffes pilonnent la roche. Puis leurs muscles se tendent et les PJ sentent la douce poussée élévatrice de l'envol. Rugissant, les grandes bêtes traversent les cavernes, gagnent l'immense entrée, et la franchissent.

Une fois dans le ciel bleu, les dragons se déploient de toute leur taille et l'impulsion de leurs ailes puissantes les élève dans les airs. Ils sont tout émoustillés en éprouvant de nouveau les sensations liées au vol, aussi les personnages-joueurs doivent-ils résister au POU de leur monture pour ne pas ressentir la même exaltation. A la demande des aventuriers, les dragons virent au nord-est, où l'Armée des Vents peut déjà être perçue.

Alors que les PJ se rapprochent de l'avant-garde de l'Armée des Vents, un jet de Chercher leur permet d'identifier les compagnies dont elle se compose :

Un Chariot Eclaireur

Ce remarquable véhicule est doté d'une voile colossale et d'énormes roues renforcées. Poussé par la force de plusieurs dizaines d'élémentaires du vent, il traverse la plaine. Une baliste a été montée à l'avant du chariot. Dix éclaireurs melnibonéens sont à son bord et cinquante autres le suivent à pied.

L'Infanterie

Le gros de l'armée, trois mille guerriers melnibonéens avançant en rangs. Ils brandissent des flammes splendides et portent des couleurs vives, mais leur visage est fermé et inhumainement sinistre.

La Cavalerie

Un millier de guerriers montés à cheval chevauchent de chaque côté de l'armée. Ces nobles sont caparaçonnés pour la guerre. Les chevaux sont bardés et les cavaliers armés de longues lances dont un grand nombre s'orne de flammes barbares vivement colorées.

La Chambre Volante

Des câbles solides sont attachés à dix chevaux. Chacun d'eux est relié à une plate-forme en bois sculpté que des sylphes tournoyantes font flotter haut dans le ciel. Un sorcier se tient sur chacun des plateaux, et l'ensemble ne cesse de tourner. Les plates-formes sont échelonnées à diverses altitudes, la plus haute culminant à une vingtaine de mètres du sol. Tous les sorciers psalmodient et exécutent des gestes compliqués, prêts à convoquer Lassa pour obtenir une aide plus grande encore.

La Bataille Aérienne

La bataille opposant les Cavaliers-Dragons à l'Armée des Vents devrait être épique à souhait et donner aux personnages-joueurs l'occasion de se distinguer par leur héroïsme. Les dragons leur offrent un avantage certain, malgré l'inégalité accablante des forces. Les cavaliers-dragons devraient avoir l'initiative à tous les rounds de combat pour rendre compte de leur vitesse et de leur puissance supérieures.

Les Tactiques de l'Armée des Vents

Voici quelques-unes des tactiques employées par l'Armée des Vents. Nous posons que celle-ci se tient sur la défensive.

La Charge : La cavalerie donne la charge à toutes les forces terriennes dans l'espoir de les surclasser par leur supériorité numérique. Si ce mouvement échoue, l'infanterie entre en jeu par unités de cent hommes chacune. Si la cavalerie est occupée ailleurs, l'infanterie agit la première, donnant l'assaut en masse.

Diversion : L'Armée des Vents souhaite maintenir les dragons à l'écart de la chambre volante. La cavalerie pourra procéder à des manoeuvres de diversion, se regroupant en des formations complexes et courant sous les dragons. Ils projettent des lances sans grand espoir de toucher mais avec pour ambition de distraire l'attention des cavaliers-dragons tandis que leurs sorciers se livrent à une convocation.

La Balliste : C'est la meilleure arme conventionnelle anti-dragon dont dispose l'Armée des Vents. Un seul tir est possible avant que les dragons ne soient sur les catapultes.

Le Dragon des Vents : Les Sorciers de la Chambre Flottante créent un dragon des vents, un assemblage de sylphes qui revêt la forme d'un énorme dragon. Il dispose d'une attaque consistant en un souffle de vent. Cette formidable créature représente la seule chance de succès réelle de l'Armée des Vents.

Les Tactiques des Cavaliers-Dragons

Harceler : Les dragons peuvent harceler un adversaire aérien en volant près de lui afin de le troubler. Cette stratégie de diversion distrait l'attention de l'adversaire pendant 1D3 rounds, mais exige du cavalier-dragon qu'il réussisse un jet d'Equitation. Un échec indique que ce dernier n'est pas parvenu à divertir l'attention de son adversaire. Une maladresse met le cavalier dans une position de vulnérabilité, permettant à son ennemi de l'attaquer.

Bombarder : Les dragons peuvent bombarder toutes les forces terrestres, lesquelles s'éparpillent sous la pluie de venin combustible. Une attaque de souffle réussie touche 1D20 adversaires. Le chariot des vents est inflammable et supporte tout juste 2 tirs de dragons avant d'être complètement détruit. Les sylphes entourant la chambre volante sont assez fortes pour détourner le venin de dragon, emplissant l'air d'un tourbillon mortel de liquide brûlant qui menace pareillement les cavaliers-dragons et les forces terrestres. Les aventuriers doivent réussir des jets de Chance pour éviter d'être échaudés par leur propre venin dévié.

Crocs et Griffes : dans une situation désespérée, les dragons engageront le combat au contact, conformément aux règles de combat standard.

Les Caractéristiques

• Pour les soldats de l'Armée des Vents, utilisez les guerriers présentés dans le Digest de Melniboné.

• Pour les sorciers, tirez-les du Digest de Melniboné et supprimez tous leurs sorts et magies à l'exception de Ailes de Lassa et de la convocation des élémentaires de l'air.

• Pour l'équipage du dragon des vents, utilisez les Guerriers du Digest de Melniboné. Leur compétence à la baliste est de 90 %, mais leurs chances de toucher une cible en vol est réduite de moitié. La baliste tire une fois tous les trente rounds de combat (soit cinq minutes environ) et inflige 10D6 points de dégâts. En outre, une baliste peut empaler.

Dragon des Vents

Cette entité convoquée est un dragon géant composé d'un vent tourbillonnant et de courants tournoyants. Sa forme peut être vaguement perçue du fait de l'apparition occasionnelle d'une sylphe. Sa convocation est le résultat de l'effort combiné de dix sorciers dépensant vingt points de magie chacun. Il leur faut 1D6 rounds pour le former. Réduisez les caractéristiques de l'entité d'un dixième chaque fois qu'un des sorciers est tué avant la fin de la convocation.

Sa grande faiblesse est la suivante : si des dragons le traversent en volant, ils peuvent le dissiper en rejetant les sylphes dont il est constitué dans le Chaos. Les cavaliers qui s'en approchent peuvent remarquer, grâce à un jet de Chercher, que certaines des sylphes sont arrachées au corps principal quand elles se retrouvent dans le sillage d'un vrai dragon. Le fait de voler directement à travers le dragon des vents lui inflige des dégâts égaux à la FOR du vrai dragon. Toutefois, le cavalier doit réussir un jet d'Equitation ou se faire jeter à bas de la selle par les sylphes hurlantes.

FOR 100 CON 100 TAI 100 INT 15 POU 15
DEX 20 DEP vol-15

Points de Vie : 100

Modificateur aux Dégâts : +11D6.

Facultés : *Souffle de Vent* 500 %, dégâts 10D10 sur une zone de 100 mètres. *Serre des Vents* 250 %, dégâts 1D6+MD. *Morsure du Vent* 250 %, dégâts 5D10.

Armure : aucune, mais il est immunisé contre le venin de dragon et les attaques de projectiles.

Compétences : aucune.

Points de Magie Nécessaires à sa Convocation : 200.

Une Fois la Bataille Terminée

Les dragons encore en vie déposent les aventuriers rescapés au Château Corneille puis regagnent les Cavernes des Dragons pour s'y reposer durant 100 cents. Ils ne seront plus d'aucune utilité pendant le siège à venir.

Si l'Armée des Vents a été brisée, le château est empreint d'une atmosphère de triomphe et de confiance. Les personnages-joueurs sont loués, deviennent invités d'honneur, et leur nom est inscrit en compagnie des Défenseurs Honorés du château.

Si, au contraire, ils ont été vaincus ou repoussés, l'Armée des Vents parvient à rejoindre l'Armée de la Balance. Les défenseurs du palais décident de poursuivre le combat, mais l'ambiance est sombre et funeste comme ils s'affairent sinistrement aux préparatifs du siège.

La Nuit de la Corneille

La nuit est tombée quand les PJ retournent au château. L'humeur du château dépend en grande partie des nouvelles que les aventuriers rapportent (voir ci-avant). Ces derniers sont accueillis par Karndell et mis au courant de la situation actuelle.

Le groupe diplomatique a obtenu de faibles résultats, repoussant l'attaque principale au lendemain. Les forces de la Balance sont plus importantes qu'on ne le supposait et s'élèvent à douze mille hommes. Elles sont commandées par le Prince Rellvaan l'Aigle, un guerrier et tacticien compétent qui porte l'Epée de l'Harmonie, une arme puissante alignée sur la Balance. Rellvaan regroupe ses troupes en ce moment même et passera à l'attaque à l'aube. Les sorciers de la Balance ont besoin de temps pour se préparer à l'assaut, et il en va de même pour ceux du Chaos présents au château. Un jet de Sagacité permet de voir le visage de Karndell pâlir lorsqu'il prononce le nom du Prince Rellvaan. On lui a interdit d'en dire plus sur le chef ennemi et il s'avère donc impossible d'en savoir davantage.

Le Prince Dusac a décrété que cette dernière nuit serait passée à festoyer. Les personnages y sont invités. Les réjouissances doivent commencer dans deux heures dans la Grande Salle. Les aventuriers sont libres de se distraire comme bon leur semble en attendant.

Trouver le Verre

Les PJ mettront probablement à profit les heures qui les séparent du festin pour localiser le Verre des Souffrances ou en apprendre plus à son sujet. Ils ont plusieurs façons d'atteindre ce but à leur disposition :

Exploration

Le château est immense, et seule une fouille des plus superficielles pourrait être conduite en si peu de temps. A part la Bibliothèque et la Grande Salle, la plupart des pièces sont des appartements privés ou des endroits tels que les cuisines, les

salles de toilette, et autres lieux du même acabit. Le dernier étage du château a été débarrassé de toute installation pour en faire une vaste Salle des Convocations en vue de la bataille à venir. Sorciers et serviteurs s'y affairent, occupés à graver des signes cabalistiques complexes dans tous les sols et sur toutes les surfaces.

Interroger le Personnel du Château

La majorité des gens du prince (reconnaissables par leur livrée) ont connaissance du verre et du lieu où il est conservé : derrière la tenture de la Grande Salle. Ils savent également que l'objet est doté de propriétés importantes et qu'il doit être utilisé lors des festivités prévues pour cette nuit. Ils parlent librement aux personnages, les traitant comme les invités du prince et des parents incontestables.

Flaner dans la Grande Salle

Après avoir appris où le verre se trouve, les aventuriers découvrent qu'ils ne peuvent y avoir accès avant le festin. La salle grouille de serviteurs. Le maître de jeu souhaitera peut-être récompenser les plans particulièrement ingénieux visant à voler le verre, mais cette tâche devrait se révéler difficile. S'ils le prennent, sa perte sera découverte dans la demi-heure suivante, mettant tout le château en effervescence.

Recherches

Le château abrite une très grande bibliothèque. Quatre livres contiennent des renseignements ou des indices portant sur le Verre des Souffrances.

Chaque livre peut être localisé au moyen d'un jet de Chercher, et compris grâce à un jet de Scribe.

• *Vérités et Enchantements* parle de huit grands artefacts du Chaos, parmi lesquels se trouve le Verre des Souffrances.

Ce livre explique que des instruments de ce genre peuvent uniquement être détruits par des artefacts de même puissance et servant la Balance ou la Loi. Le livre ne parle pas de la nature réelle du verre.

- *Le Seigneur des Sept Ténèbres* est un recueil de poèmes écrits en hommage à Arioch. Une des premières odes mentionne une coupe de cristal à laquelle Arioch s'abreuve avant de gagner ce plan pour la première fois.

Un poème ultérieur dit qu'il boira une dernière fois dans ce verre avant d'établir une emprise totale sur le monde ; la coupe sera alors remplie à ras bord du sang chaud des familles brisées.

- *Les Sphères aux Merveilles Inouïes* est un lexique traitant des dimensions, un long parchemin ayant pour sujet les autres plans que l'auteur a visités.

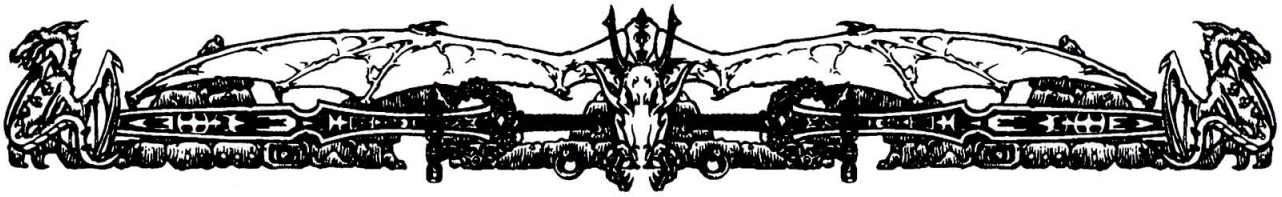
Le dernier endroit cité par la liste est le Plan des Souffrances, un royaume où la douleur est exquise.

- *Le Livre Perdu de Kam'n'mell Kam'n'mlar* est un livre très ancien qui est entreposé dans les rayons supérieurs.

Il renferme le passage suivant à propos du Verre des Souffrances : «Longues ont été les années qui ont vu l'étrange vaisseau dragon se reposer à Château Corneille.

Plus longues encore ont été les heures consacrées à son étude.

Si les interprétations sont aussi innombrables que les érudits, tous s'accordent à dire que le Verre des Souffrances détient de grandes forces chaotiques sous sa fragile surface, des forces assez puissantes pour abattre les murs de notre château.



L'apprivoisement de cette puissance paraît au-dessus des possibilités des meilleurs érudits, mais s'il devait être réalisé, l'éclosion du Chaos qui en suivrait serait sûrement une merveille pour ce monde.»

Le Verre des Souffrances

Le verre est un gobelet de cristal composé d'une grande coupe, d'un pied élancé, et d'un large support. Des dragons cabriolant sont finement gravés sur ses surfaces, leur queue s'enroulant autour du pied. Le verre est incroyablement léger mais très solide. Il donne l'impression qu'un simple chuchotement parviendrait à le briser en éclats, mais tel n'est pas le cas.

Le fait de boire dans ce verre apporte une sensation de douleur extrême mêlée d'une grande révélation. Les aventuriers qui réussissent un jet de CON x1 ressentent la façon de voir les choses des races anciennes (ceux qui le ratent sombrent dans une stupeur tourmentée de souffrances et longue de 1D3 heures.). Accordez un jet de Chance à chacun des personnages chanceux. S'ils le réussissent, leur INT s'élève de 1 point permanent. S'ils le ratent, leur esprit est bouleversé par cette expérience et ils perdent 1 point d'INT chacun.

Le Festin des Damnés

L'ennemi rassemble ses troupes dans la plaine. Tout le monde peut longer les créneaux et regarder les forces se masser pour assaillir le château. L'Armée de la Balance est ordonnée, et ses feux de camp scintillent un peu partout tels des étoiles. Implacable, elle attend l'aube.

Dans les enceintes de Château Corneille, des rumeurs circulent selon lesquelles la révolte aurait bien pris à H'hui'shan, mais nul ne sait si c'est vrai, ou encore si cette vérité revêt une quelconque importance, car la Balance compte à l'évidence porter son attaque principale à l'encontre du château. Ces nouvelles suscitent une certaine gaieté, mais aussi un doute certain. Il est possible que tous meurent au cours de la matinée.

Le prince et ses partisans ne tolèrent aucune manifestation de craintes. Dusac se préoccupe uniquement de la débauche d'ésotérisme qu'il a prévue pour les festivités à venir. Pour lui, la guerre est un événement distant et ne campe pas à sa porte.

Trente nobles melnibonéens sont assis à la table principale du festin. Si leur combat contre l'Armée des Vents s'est bien passé, les aventuriers sont invités à prendre place au sein de cette éblouissante compagnie. Karndell dîne également à cette table, de même que le diplomatique Seigneur Jadlor, mais ce dernier ne daigne pas adresser la parole à de simples guerriers. Le reste de l'effectif du château s'est déployé autour des longues tables de l'immense salle. Tous ont revêtu leurs plus beaux atours.

Un millier de bougies hautes illumine la Grande Salle, chacune d'elle s'orne d'une flamme à la teinte distincte. D'étranges décorations en papier et en tissu changent de forme sous l'action d'un vent démon, créant divers motifs et combinaisons de couleurs. Au centre de la pièce se trouve un énorme brasero. Une fumée âcre et aromatique s'échappe en s'étirant de sa gueule pour s'insinuer dans la pièce.

Un gong résonne, et le prince fait son entrée. Tous se lèvent. Il est habillé d'une lourde toge de brocard riche en fils d'or et d'argent. Les tableaux dont sa robe est brodée semblent se modifier et se reconstituer tout au long de sa marche. Il se tourne vers ses invités.

«Je vous propose un banquet en huit parties. Nous nous délecterons du Chaos, et le Chaos nous consommera. Nous allons tout d'abord festoyer sept fois simultanées, nous nourrissant de vivres, de boissons, de rêves, de divertissements, de morts, de dissonances, et de discours. La huitième partie se compose de souffrances, lesquelles doivent commencer en silence. Le signal sera un petit tintement de cloche. Ceux qui continueront de parler après ce tintement seront mis à mort. Commençons à présent.»

La salle explose en des festivités tumultueuses, chacun s'efforçant de suivre les instructions du prince. Des serviteurs affluent en une marée affairée, portant des plats de nourriture exotique, des carafes de vins de grand cru, et des plateaux d'hallucinogènes. Des acrobates et des jongleurs font irruption dans la pièce, cabriolant et tournoyant. Des prisonniers issus des premières escarmouches lancées contre les soldats de la Balance sont amenés et exécutés un à un, par le poison, la strangulation, la décapitation, le démembrement, la noyade, la pendaison, le broyage des os, ou les coups de couteau. Un orchestre discordant commence à jouer, huit esclaves-musiciens munis de huit instruments chacun interprètent un passage un octave au-dessus ou en dessous avant de changer d'instrument pour créer un grondement tourbillonnant de notes montantes et descendantes.

Les Melnibonéens discutent, disputent, et débattent tout au long de ces attractions. Les sujets traités comprennent la philosophie, la sorcellerie, la théologie, la métaphysique, les arts, et le climat. Nul ne mentionne la guerre. Les personnages éprouvent en plein les subtilités et les ironies de la conversation des Melnibonéens, laquelle a tendance à revenir sur elle-même dans une confusion d'allusions et de références à elle-même. Ils doivent réussir un jet de Baratin pour suivre ou être perçus comme des simples d'esprit. Le Seigneur Jadlor est plus particulièrement prompt à faire des plaisanteries aux dépens des PJ.

La conversation monte de volume, le rythme des exécutions devient plus rapide, les musiciens jouent plus vite, les artistes montent des spectacles plus complexes et plus dangereux, et les invités hallucinés commencent à crier de plaisir et à rire de terreur. Le millier de bougies se consume à moitié et se mue soudainement en feux d'artifice, éclaboussant la salle de sons et de couleurs vibrants et ponctués.

Au milieu de ce chaos, le Prince Dusac sort une cloche d'argent minuscule de sa poche et la frappe à l'aide d'une aiguille. Les aventuriers peuvent à la fois bénéficier de jets de Chercher pour le voir sortir la cloche et de jets d'Ecouter pour en entendre le tintement. Ceux qui réussissent leurs jets peuvent tenter un jet de Dextérité pour prévenir leurs compagnons d'un geste précipité. La cloche résonne.

Tout s'arrête. Une douzaine de personnes environ, parmi lesquelles se trouvent peut-être des personnages-joueurs, est prise en faute. Tout le monde est silencieux. Sans un mot, les courtisans en disgrâce se lèvent et se présentent à leur bourreau ; ceux-ci les tuent sans un bruit.

La Cérémonie des Souffrants

Pendant le silence imposé, un esclave apparaît, dénaturé pour cette occasion particulière. Il figure une interprétation baroque de la douleur, édifice vivant de souffrances. Ses yeux ont été cousus de façon à rester ouverts, sa chair a été tailladée, coupée, puis recousue ; de ce fait, son torse exposé est entièrement constitué d'une mosaïque au motif exquis et extraordinaire, à la symétrie et au caractère si fantastique que l'on en oublierait presque le supplice de l'homme. Bien entendu, si l'observateur était melnibonéen, il se soucierait peu des tourments de l'esclave, se préoccupant uniquement d'applaudir l'oeuvre artistique. Dans ses mains, l'esclave porte un coussin de velours violet. Le Verre des Souffrances y est posé. Un liquide bleu, visqueux, et teinté de jaune bout dans le récipient. L'esclave amène le verre au prince. Dusac s'adresse tout particulièrement à l'assemblée assise à sa table :

«A présents, chers invités, élite honorée, le temps est venu de boire au verre d'Arioch même, la coupe du tourment, la carafe du malaise, le gobelet de l'agonie, la timbale de la douleur, le calice du désarroi. Le Verre des Souffrances !»

Sur ce, le prince boit une longue gorgée. Immédiatement, son visage se crispe de douleur. Au moment même où ses traits se tordent dans des souffrances atroces et terribles, où son corps agité de spasmes se contracte, sa figure se pare d'un air d'édification merveilleuse, comme s'il contemplait des royaumes dépassant même son imagination supérieure.

Le verre passe de main en main et les invités boivent tous à longs traits. L'effet est immédiat et ne passe pas avant une demi-heure. Quelle que soit la quantité de liquide absorbée, il en reste toujours pour le participant suivant. Tous s'attendent à voir les aventuriers s'abreuver à la coupe et leur jetteront un regard désapprobateur s'ils ne le font pas. Un tel comportement sera rapporté au prince après la cérémonie. Les personnages feraient bien de trouver une bonne excuse.

La Longue Nuit

Le festin prend fin. Le Prince Dusac se retire dans ses appartements. Le reste des fêtards se sépare en petits groupes et gagne d'autres endroits du château. Le Verre des Souffrances est emmené dans la Salle des Convocations qui s'avère à présent vide et achevée.

Les PJ peuvent quitter la table avec les personnes de leur choix, ou rester dans la Grande Salle. S'ils décident de suivre le verre ou le Seigneur Jadlor, il en découle les conséquences données ci-après ; voir «Le Prix du Seigneur Jadlor».

Le Prix du Seigneur Jadlor

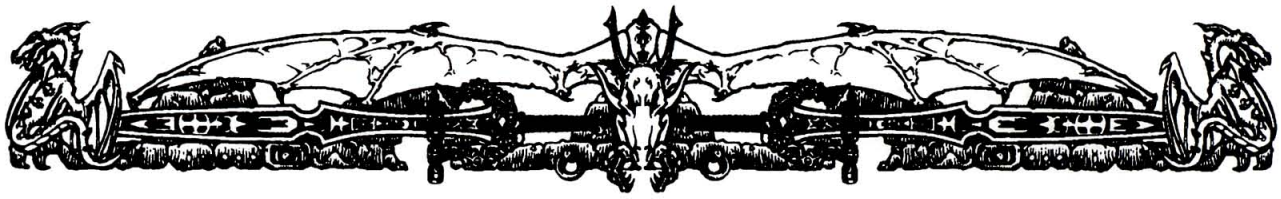
Le Seigneur Jadlor a l'intention de voler le Verre des Souffrances au cours de la nuit puis de le remettre à l'Armée de la Balance. Lors de ses négociations avec le Prince Rellvaan, il a décidé de changer de camp et ce, plus pour sauver sa peau que par principe philosophique.

Si les aventuriers n'interviennent pas, le plan de Jadlor est le suivant. Il se rend immédiatement à la Salle des Convocations. Là, l'esclave souffrant est accroupi devant le verre. A moins d'en être empêché, Jadlor tue ce dernier et met le verre dans un sac de velours qu'il porte sous son manteau. Il descend l'escalier du château pour atteindre la cour où sa monture l'attend. Jadlor annonce qu'il doit tenter un dernier gambit diplomatique et exige qu'on lui ouvre la porte. On lui obéit et il peut fuir dans la nuit.

Une fois dehors, il fait route vers l'Armée de la Balance. Cette chevauchée dure vingt minutes, aussi des poursuivants peuvent-ils le rattraper s'ils réussissent un jet d'Equitation. Là encore, il affirme être en mission pour le Prince Dusac. Si rien n'y fait, il jette le sort Vitesse de Vezhan sur son cheval et tente de s'échapper.

S'il parvient vivant et en possession du verre au sein de l'armée de la Balance, il y est bien accueilli et remercié. Le Prince Rellvaan tire l'Epée de l'Harmonie de son fourreau et fracasse le Verre des Souffrances. Du point de vue du Docteur Qua, les PJ ont échoué. Mas d'une certaine façon, ils ont gagné, car ils ont contrecarré les plans du docteur en restant inactifs. Il leur faut toutefois affronter sa colère. Reportez-vous à la fin du scénario et lisez «Les Prescriptions du Docteur».

Si les personnages capturent Jadlor, ils sont fort bien récompensés par le Prince Des Corneilles et celui-ci leur promet un sac d'argent et une nouvelle armure chacun. Sous la douleur et une torture subtile, Jadlor confesse sa tentative d'emmener le Verre chez l'ennemi. Il a vu l'Epée de l'Harmonie et sait qu'il s'agit de l'ennemi mortel du Verre des Souffrances. En offrant le Verre, il espérait obtenir asile auprès de l'armée de la Balance. Lorsque Dusac estime ne plus rien pouvoir obtenir de Jadlor, il ordonne la mort lente du diplomate.



L'Epée de l'Harmonie

Il s'agit d'une épée longue à la couleur blanche immaculée, semblable à de la céramique. Elle inflige toujours 16 points de dégâts et son contact bannit automatiquement les créatures du Chaos et de la Loi hors de ce plan. Au combat, elle brille d'une lumière pure et émet un bourdonnement rayonnant. Nulle personne alignée sur la Loi ou le Chaos ne peut blesser le porteur de l'Epée de l'Harmonie. Pour le cas présent, on considère qu'une personne est «alignée» quand elle possède plus de 10 points de Chaos ou de Loi.

L'épée et son utilisateur s'efforcent d'atteindre un équilibre parfaitement Balancé, entre eux deux, et entre eux et le monde qui les entoure. Si le porteur vient à commettre un acte contraire à ce credo, ou si l'épée est confrontée à un événement cosmique qui met en question la fondation même de la Balance, l'Epée de l'Harmonie vole en éclats.

Seigneur Jadlor, Traitre et Diplomate

FOR 11 **CON 13** **TAI 15** **INT 18** **POU 17**
DEX 12 **APP 10**

Chaos 144 **Balance** 100 **Loi** 51

Points de Vie : 14

Points de Magie : 17

Modificateur aux Dégâts : +1D4.

Armure : aucune.

Armes : *Rapière* 87 %, dégâts 1D6+1+MD

Sorts : Assimiler Forme (4), Minuit (1), Ouïe de Démon (1), Rasoir Infernal (1-4), Vitesse de Vezhan (1-3).

Compétences : Baratin 136 %, Déplacement Silencieux 63 %, Eloquence 129 %, Marchander 130 %, Melnibonéen 101 %, Sagacité 141 %.

Prince Rellvaan, Prince des Aigles

FOR 18 **CON 17** **TAI 17** **INT 23** **POU 24**
DEX 16 **APP 16**

Chaos 85 **Balance** 98 **Loi** 89.

Points de Vie : 17

Points de Magie : 24

Modificateur aux Dégâts : +1D6.

Armure : 1D10+6 (heaume porté), Plaques melnibonéennes

Armes : *Epée de l'Harmonie* 256 %, dégâts 16+MD

Sorts : Ailes de Lassa (4), Convoquer un Elémentaire (1), Don de Grome (4), Flammes de Kakatal (4), Générosité de Straasha (4), Invoquer Dame Fileet des Oiseaux 48 %.

Compétences : Appeler Aigle 115 %, Eloquence 115 %, Equitation 184 %, Esquive 168 %, Haut Idiome 90 %, Melnibonéen 115 %, Million de Sphères 51 %, Stratégie 123 %.

L'Armée de la Balance

Choisissez des guerriers parmi ceux du *Digest de Melniboné* en supprimant tous les sorts et convocations à l'exception de ceux qui touchent aux éléments.

Le Messager Fatidique

Passé minuit, toute personne se trouvant sur les remparts peut remarquer du remue-ménage dans le camp adverse. Un cavalier le traverse à vive allure, évitant les coups, et parvient à s'échapper jusqu'au château. La garde de nuit ouvre rapidement les portes pour le laisser entrer et les referme dans un claquement avant que l'ennemi ne puisse profiter de cette brèche momentanée.

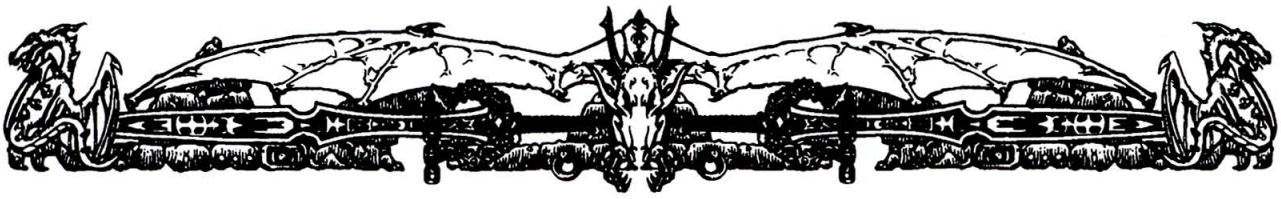
Les aventuriers réveillés entendent parler de cette arrivée, peut-être même y assistent-ils s'ils sont sortis. S'ils se sont retirés dans leurs appartements, ceux d'entre eux qui réussissent un jet d'Ecouter sont tirés de leur sommeil par des bruits résonnant à la fenêtre, le martèlement de sabots sur le sol de la cour située en contrebas.

Le cavalier s'appelle Dyvlaak Tvim ; il porte l'uniforme noir et argent des Troupes Dragons du Prince Asdarc. Sa percée des lignes ennemies lui a valu de nombreuses blessures, et un jet de Médecine Rudimentaire révèle qu'il est à l'article de la mort. Il halète et dit uniquement : «Conduisez-moi devant le prince» ; il refuse de parler à quelqu'un d'autre ou de prendre le temps de recevoir des soins. Les nouvelles dont il est porteur sont les suivantes : A son grand regret, Asdarc ne peut fournir aucune aide à Château Corneille en cette heure de dénuement, l'ensemble de ses forces étant occupé à livrer bataille à H'hui'shan.

L'arrivée de Dyvlaak met la couverture des personnages en péril. Si Asdarc n'a envoyé aucune troupe, alors qui diable peuvent-ils bien être ? Ils doivent agir et réduire le messager au silence. Pour cela, ils peuvent déclarer avec force exclamations que l'homme est un espion ou un imposteur, ou encore affirmer qu'ils ont été envoyés en éclaireur et qu'Asdarc a dû changer d'avis entre-temps.

Moyennant quelques jets de Baratin réussis, le Prince Dusac les croit ; en effet, ils lui ont déjà rendu grand service en vainquant l'Armée des Vents. Ils pourraient également se couler auprès du messager blessé et calmement l'achever d'un coup de dague. Un jet de Dissimuler un Objet permet de cacher l'arme et tous pensent que le pauvre diable est mort de ses blessures avant de pouvoir remettre son message. Qu'il soit ainsi poignardé ou non, Dyvlaak ne tarde pas à décéder.

Si les PJ ne font rien pour se protéger, le Prince Dusac les



convoque et exige une explication. Ses soupçons sont pleinement éveillés, et seul la réussite d'un jet d'Eloquence associé à la narration d'une histoire convainquante l'apaiseront. S'ils échouent en cela, les personnages-joueurs sont arrêtés et jetés dans les cachots installés sous Château Corneille. Le Prince Dusac leur promet une torture si originale qu'ils en admireront le génie tout en hurlant de douleur. Il en remet toutefois l'exécution à un moment où il aura fini de s'occuper de la bataille à venir. Les personnages peuvent rester tranquillement assis dans leur cellule ou tenter de s'évader. Le développement de ces événements est laissé à l'appréciation du maître de jeu.

La Décision des Aventuriers

Une fois le sort de Jadlor et du messager réglé, le silence tombe sur tout le Château de la Corneille. Les défenseurs regagnent leurs chambres, peut-être pour la dernière fois. Les PJ ont une décision à prendre. Que doivent-ils faire en ce qui concerne le verre ? Les ramifications de leurs actions sont traitées dans la partie intitulée «Verre, Epée, et Aventuriers».

Cette nuit représente la première et la dernière chance qu'ont les personnages d'agir. S'ils saisissent cette occasion et rendent visite à l'armée de la Balance ou volent le verre, le maître de jeu doit déterminer les conséquences de ces actions en s'appuyant sur les suggestions données ci-après. S'ils se contentent de laisser les événements suivre leur cours, l'aube survient et apporte avec elle une guerre telle qu'ils n'en ont jamais vu.

Verre, Epée et Aventuriers

Trois éléments déterminent la conclusion de ce scénario et, de ce fait, le sort du futur. Il s'agit du Verre des Souffrances, de l'Epée de l'Harmonie, et des PJ eux-mêmes.

L'Epée et le Verre

La seule chose capable de briser le Verre des Souffrances est une puissante arme de la Loi ou de la Balance telle l'Epée de l'Harmonie. D'un point de vue historique, c'est ce qui s'est passé et le verre est cassé.

Toutefois, les aventuriers sont là à présent. S'ils agissent de façon à dérober le verre ou à détruire l'épée, l'histoire en sera changée. S'ils ne font rien vis-à-vis du verre, et s'ils n'entrent jamais en contact avec l'épée, l'histoire se déroulera comme prévu et les plans du Docteur Qua auront échoué.

Les Aventuriers et l'Epée

La seule chose capable de briser l'Epée de l'Harmonie est un déséquilibre chronique de la Balance. La présence des personnages-joueurs en provoque un. Si ces derniers et l'épée viennent à se croiser, le Docteur Qua incante le rituel qui les rend réels et humains. Celui-ci est décrit ci-après, sous le titre «En Chair et en Os». La Balance est mise au défi et l'épée se brise. Comme il ne reste plus rien pour le menacer, le verre reste intact.

Les PJ ont deux opportunités de rencontrer le Prince Rellvaan, porteur de l'Epée de l'Harmonie. La première se produit la veille du siège s'ils choisissent de tenir tête à l'Armée de la Balance, soit de leur propre chef, soit en poursuivant le Seigneur Jadlor. La deuxième intervient au cours du siège même, quand l'armée de la Balance ouvre une brèche dans les fortifications de Château Corneille et y pénètre.

Les Aventuriers et le Verre

S'ils volent ou dissimulent le Verre des Souffrances, ou s'ils le maintiennent à l'abri de l'Epée de l'Harmonie, l'artefact du Chaos est sauvé. S'ils sont soupçonnés d'êtres les auteurs de ce vol, ils sont poursuivis par le Prince Dusac et ses troupes. Le maître de jeu peut mettre en oeuvre des scènes de combat et de fuite. Si les aventuriers évitent de se faire capturer, ou si la cachette du verre n'est pas découverte, celui-ci survit jusqu'à l'époque du Docteur Qua.

Le Résultat Final

Si le verre n'est pas détruit, le futur est modifié. Reportez-vous à la partie intitulée «Le Chaos du Futur».

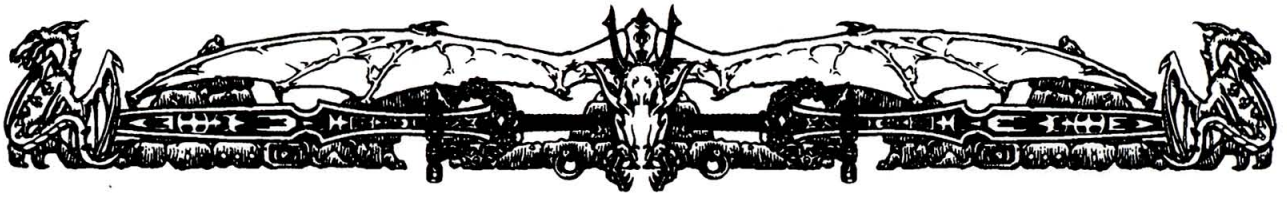
Si le verre est détruit, l'avenir n'est pas affecté. Reportez-vous à la fin de ce scénario et lisez la section dénommée «Les Prescriptions du Docteur».

Le Siège Commence

L'aube se lève et l'Armée de la Balance s'anime. Les lignes et les rangs des soldats sont parcourus d'un mouvement quand plusieurs milliers de soldats se lèvent comme un seul homme. Au-dessus de l'armée, l'air est perturbé par les élémentaires convoqués et par le bruit de plusieurs centaines de milliers d'animaux de toutes sortes, lesquels arrivent en ces lieux sur ordre des Seigneurs Elémentaires. A Château Corneille, la grande convocation commence. Horreurs et beautés martiales et protectrices, démons de toutes espèces se mettent à grouiller dans la Salle des Convocations située au sommet du château. Les puissances réunies en cet endroit sont si grandes que le siège ne saurait durer longtemps.

Les Aventuriers et la Bataille

L'affrontement montre l'extraordinaire puissance dont les Melnibonéens disposaient à ce moment de leur histoire. La bataille ne suit aucune des stratégies compréhensibles des combats conventionnels.



Les personnages devraient avoir la possibilité d'échanger quelques coups avec l'ennemi, mais peu d'engagements durent plus de deux rounds avant qu'une explosion de magie ne vienne modifier le déroulement de l'algarade. Il ne s'agit pas d'une mêlée à un contre un mais d'un conflit magique et à grande échelle.

Demandez à chacun de vos joueurs d'effectuer à plusieurs reprises des jets sur la Table des Evénements de la Bataille. Ceux-ci permettent de simuler le caractère bizarre et changeant de l'affrontement.

Ennemis et Alliés

Selon vos besoins, utilisez les caractéristiques données dans le Digest de Melniboné pour représenter les forces impliquées dans l'opération.

Images de la Bataille

Nous vous proposons ci-après quelques images et quelques sons illustrant la bataille qui fait rage autour et au-dessus des aventuriers.

• Un millier d'aigles volent dans les yeux de grands démons couverts d'écailles comme ceux-ci bondissent par-dessus les remparts.

• L'odeur fétide de démons de la peste infeste toutes choses tandis qu'ils se dressent sur les créneaux et se changent en un suintement vaseux, laissant tomber leur matière contagieuse sur la tête de l'ennemi.

• Des gnomes commencent à mettre les remparts en pièces pendant que des démons de toutes sortes les dévorent joyeusement.

• Un barrage de sylphes porte les guerriers de la Balance par-dessus les fortifications, mais les défenseurs qui attendent là les empalent sur des lances luisantes.

• Des hordes de démons minuscules se déversent de déchirures ouvertes dans le château pour tourmenter les assaillants.

• Une soif de bataille féroce brille dans les yeux des Melnibonéens de chaque camp, lesquels deviennent parfois amers en réalisant qu'ils sont en train de tuer les membres de leur propre famille.

• Le Capitaine Karndell entonne un hymne funèbre dédié aux Seigneurs du Chaos comme il est méthodiquement mis en pièces par les griffes tranchantes d'une centaine de lionnes.

• Le Prince Dusac combat en tenant une épée longue de couleur rouge dans chaque main, sa frêle charpente ayant pris des proportions fort puissantes grâce aux bénédictions des Ducs de l'Enfer.

• Le Prince Rellvaan, une silhouette grande et blonde, étrangement familière, manie une épée qui resplendit d'une lumière blanche et ardente ; aucun démon ni guerrier du Chaos ne peut la supporter.

La Retraite

Les forces qui assaillent le château se révèlent trop puissantes. Le mur d'enceinte s'écroule et l'armée de la Balance s'engouffre à l'intérieur. Le Prince Dusac sonne la retraite et tous ceux qui le peuvent se replient dans la Grande Salle. L'ennemi leur emboîte le pas. Les personnages-joueurs peuvent se regrouper en la compagnie de Dusac lorsque celui-ci bat en retraite :

• La réussite d'un jet de Dextérité leur permet d'être à ses côtés.

• Ceux qui ratent ce jet voient un adversaire moyen leur barrer le chemin de la retraite.

• Ceux qui réalisent une maladresse à ce jet se retrouvent devant 1D6 ennemis et doivent se frayer un chemin dans leurs rangs à coups d'épée ou périr. Si leurs compagnons sont à proximité, ils peuvent leur venir en aide, mais il leur faut réussir un jet de Chercher pour s'apercevoir qu'un de leurs compatriotes est en danger.

Dans la Grande Salle, le prince s'empare du Verre des Souffrances et se tient prêt à le défendre de sa vie (sauf si le verre a déjà été dissimulé par les aventuriers). Il appelle son protecteur Arioch, lui demandant de se joindre au combat. La porte cède sous les coups répétés et le Prince Rellvaan apparaît à la tête de ses troupes, brandissant la brillante Epée de l'Harmonie dans les airs. Les deux princes se fixent du regard, et il devient évident pour tout le monde qu'ils sont, en fait, des jumeaux dont les liens de parenté ont été rompus par la Guerre Civile. L'un a choisi de servir la coupe de la douleur et l'autre l'épée de la justice. Ils se regardent dans des reflets de lumière et de ténèbres puis se ruent au combat.

En Chair et en Os

Le Docteur Qua voit toute la scène par les yeux des aventuriers. Dès que ces derniers sont à proximité de l'Epée de l'Harmonie, il joue son rôle.

Une étrange sensation envahit immédiatement les PJ. Une lueur aveuglante les enveloppe, et toutes les autres personnes présentes reculent en se protégeant les yeux. Les personnages-joueurs changent en se déformant, et se retrouvent soudain devant l'assemblée des Melnibonéens sous leur véritable forme humaine. Après avoir passé une aussi longue période dans la peau d'un Melnibonéen, leur vrai corps leur paraît flasque et gauche, simiesque et velu. La voix du Docteur Qua résonne par-delà l'abîme du temps. Déjà un vent tourbillonne dans la salle, infecté de jaune et de rouge.

Table des Evénements de la Bataille

1. Un guerrier de la Balance engage une mêlée avec l'aventurier. Au prochain round, l'adversaire est tiré la tête la première dans les airs par un démon rieur.

2. Quelqu'un lance un javelot constitué de lumière bleue et luisante sur l'aventurier, et celui-ci doit réussir un jet d'Esquive pour l'éviter. S'il est touché, il est paralysé pendant 1D10 rounds, à moins de résister à la VIR 20 du javelot en lui opposant sa CON.

3. Des aigles dorés fondent sur l'aventurier, lui infligeant 1D20 points de dégâts du fait de coups de bec et de serres répétés. Au prochain round, un vol de corbeaux intercepte les aigles et l'air s'emplit de plumes noires et or.

4. Un rempart situé près de l'aventurier s'effondre en poussière. Faites un jet de Sauter pour ce dernier ou il est enseveli par l'éboulement. Si tel est le cas, il suffoque (conformément aux règles de la Noyade) s'il n'est pas secouru par un camarade.

5. Un démon combattant au côté de l'aventurier détonne soudain. Ce dernier est pris dans la périphérie de l'explosion et subit 2D6 points de dégâts.

6. L'air dont l'aventurier est entouré devient liquide. S'il ne possède pas Souffle de Vie, il commence à se noyer. Les déplacements effectués à l'intérieur du liquide voient leur vitesse réduite de moitié. L'effet se dissipe au bout de 1D10 rounds.

7. Un bruit aigu se propage. Si l'aventurier rate son jet de CON x5, il perd connaissance pendant 1D6 rounds.

8. Un guerrier de la Balance monté sur une sylphe dépasse l'aventurier et lui porte un coup en chemin. S'il n'est pas paré, ce dernier occasionne 1D8+1+1D4 points de dégâts.

9. Un sanglier en feu charge l'aventurier en couinant. S'il n'est pas Esquivé, ses défenses frappent pour infliger 1D8+2D6 points de dégâts. Le porcin ardent poursuit sa route.

10. Trois guerriers de la Balance attaquent l'aventurier. Le Prince Dusac charge devant lui et en tue deux sur le coup grâce à un coup estoc de chacune de ses épées. L'aventurier doit se charger du troisième.

11. Un puissant élémentaire du vent projette l'aventurier haut dans le ciel. Un démon s'abat sur ce dernier et le sauve avant qu'il ne s'écrase au sol.

12. Un nuage de feu pourpre et rageur balaie les défenseurs en dessinant un arc de cercle. L'aventurier doit réussir un jet de Chance ou prendre feu et subir 1D6 points de dégâts.

13. Le sol disparaît sous les pieds de l'aventurier quand un gnome le déplace sur le côté. Le personnage doit réussir un jet de Sauter ou tomber dans le trou et encaisser 1D6 points de dégâts.

14. Une explosion assourdissante inflige une commotion à l'aventurier, à moins qu'il ne réussisse un jet de CON x5. S'il le rate, il peut seulement ramper sur ses mains et ses genoux pendant 1D10 rounds.

15. Un chevalier monté charge l'aventurier en utilisant une lance d'acier. Quelques secondes avant l'impact, cheval et cavalier sont transformés en pierre.

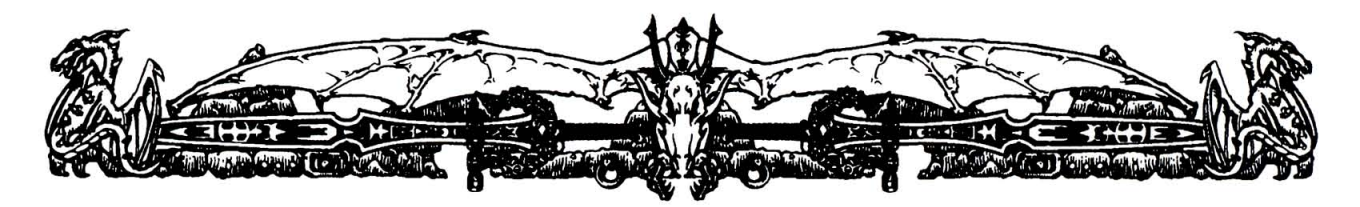
16. Un parterre de serpents venimeux rampe tout autour de l'aventurier. Grâce à un jet de Chance, les reptiles mordent les solides bottes du personnage sans infliger aucun dégât. Si le jet est raté, l'une des bêtes érafle une cuisse et injecte du venin de vipère de VIR 10.

17. Une pluie d'entrailles de démons tombe sur l'aventurier, débris de quelque combat aérien. S'il rate son jet de Dextérité, il glisse sur les fragments gluants.

18. Un élémentaire du feu effleure la tête des défenseurs. S'il rate son jet de Chance, l'aventurier prend feu et subit 1D6 points de dégâts par round.

19. Une onde aérienne prismatique apparaît. L'aventurier doit réussir un jet de Dextérité pour l'éviter. S'il le rate, lui et les pierres situées à proximité sont projetés dans un autre plan où une herbe violette ondule lentement sous un soleil rouge boursouflé. Au bout de quelques instants, un démon sort de la pelouse et le ramène sur le champ de bataille.

20. Une flèche atteint l'aventurier et lui inflige 2D6+1 points de dégâts.



«Merci, mes chers petits. Votre présence a altéré les forces subtiles de la Balance, rompant l'équilibre. Voyez comme l'instrument de destruction du verre est lui-même détruit. C'est votre propre humanité qui a condamné l'avenir de votre race. Oh, quelle délicieuse ironie !»

L'Epée de l'Harmonie perd son éclat. Sa lame s'assombrit et devient toute fendillée. Elle se brise, tombant en des fragments sans vie aux pieds de Rellvaan.

Tout le reste n'est plus que rouge cramoisi et or pour les personnages. La scène se brouille et disparaît. Sur le chemin du retour ils peuvent réfléchir à la cruauté du tour dont ils ont été victimes. Le Vent Temporel pousse un hurlement qui envahit chacun de leurs sens.

Les aventuriers doivent effectuer un jet amélioré de CON X4 pour rester conscients, car ils ont déjà éprouvé ces vents auparavant.

Le Chaos du Futur

Les personnages débouchent dans le lieu d'où ils sont partis, la Salle des Convocations du Docteur Qua. L'édifice n'a pas changé, son architecture et sa nature sont toujours les mêmes, mais le Verre des Souffrances se dresse à l'état neuf et en un seul morceau sur son piédestal noir.

Dehors, les choses ne plus du tout pareilles. Les fenêtres révèlent que les tours gracieuses d'Imrryr ont disparu. A leur place bouillonne une substance chaotique en changement perpétuel qui se reforme sans cesse. Le paysage est tantôt beau, tantôt laid, mais ne reste jamais statique. Des littoraux et des cités entières se constituent pour être balayées par le prochain caprice du Chaos.

Les Changements du Temps

Le legs de l'humanité est différent. Les joueurs des personnages doivent à présent réussir un jet de Chance. Une réussite indique que ces derniers sont certes une version avilie d'eux-mêmes mais sont essentiellement les mêmes. En cas d'échec, ils ont été altérés par le fait que les Jeunes Royaumes ont atteint leur maturité sous l'égide du Chaos. Enlevez 1D6 points à leur APP, INT, et POU. Une maladresse signifie qu'ils ne sont carrément jamais nés, ils disparaissent donc peu après leur retour. Si le passé est rétabli, ces modifications sont rectifiées, y compris l'annihilation des PJ non-nés.

Le Docteur du Désordre

La porte de la Salle des Convocations s'ouvre en vibrant. Le Docteur Qua entre. Ce n'est plus un Melnibonéen courtois mais une chose gibbeuse et palpitante dotée de six jambes et de deux gueules pleines de bave. Derrière lui surgit une matière chaotique chargée de démons. Ceux-ci ont l'apparence des PJ qui ont été renvoyés à cette époque après avoir trouvé la mort dans le passé.

«C'est donc vrai ! s'exclame le docteur. Mes interprétations étaient bonnes, vous êtes bien là ! Oh, mes amis, accepterez-vous de m'aider ?»

La réussite d'un jet de Sagacité montre que Qua a subi des changements tant internes qu'externes. Cet ancien sorcier cruel à la recherche du Chaos est à présent un érudit inquiet s'efforçant d'annuler les erreurs du passé.

Qua raconte l'histoire du Verre des Souffrances. L'étrange apparition d'humains lors de la bataille de Château Corneille a sauvé l'artefact d'une destruction quasi-assurée. En effet, cette intrusion a brisé l'Epée de l'Harmonie, la seule arme à même de détruire le verre. Les humains se sont volatilisés, et Arioch est apparu à leur place en réponse à l'appel du Prince Dusac le Corbeau. Le Duc des Sept Ténèbres a complètement maîtrisé les forces de la Balance. Puis il a bu une longue gorgée dans le verre en guise de récompense, ainsi qu'il l'avait fait avant de gagner ce plan. Cet acte a libéré le véritable pouvoir du verre, conférant au Chaos une emprise totale sur le monde ; les terres n'ont plus alors fait qu'une.

Qua étudie le Verre depuis de nombreuses années ; il sait comment les aventuriers peuvent défaire ce qu'ils ont fait. S'il les renvoie dans le passé sur les vents du temps, ils devront détruire l'artefact avant que son pouvoir ne soit invoqué, et ainsi défier Arioch lui-même. Ils peuvent y parvenir en entrant dans le verre grâce à la clé démon douée de conscience qu'il

leur remet. Une fois dans le verre, ils doivent en repérer le coeur et le détruire. Cette action assurera leur retour et remettra tout en ordre.

Qua leur laisse peu de temps pour se décider. Grâce à ses nouveaux pouvoirs chaotiques il peut convoquer les Vents Temporels en une gestuelle aérienne et trois courtes syllabes. Une nouvelle fois, les personnages-joueurs sont emportés dans un souffle.

La Clé Démon

La clé que le Docteur Qua a donnée aux aventuriers est un petit démon baragouineur doux et rond. Il est incapable de parler mais peut hocher la tête, faire rouler ses yeux jaunes et putrides, et prendre un air encourageant.

Retour vers le Passé

Chevauchant de nouveau le vent du Chaos, les PJ sont ramenés dans le passé. Ils restent conscients en réussissant un jet de CON x5.

Ils arrivent au moment et à l'endroit très précis qu'ils avaient quitté, quand l'Epée de l'Harmonie se brise à tout jamais. Cela peut s'être passé dans le camp de l'Armée de la Balance ou dans la Grande Salle de Château Corneille. Les aventuriers doivent atteindre le Verre des Souffrances. Si le Prince Dusac le détient, cela s'avère relativement facile. S'ils l'ont caché quelque part, ils doivent d'abord s'échapper, mettant à profit la confusion momentanée créée par la destruction de l'épée pour s'éclipser. Ils risquent d'être bientôt poursuivis par les forces de la Balance et du Chaos tout à la fois, selon les alliances qu'elles ont conclues.

Une fois le verre récupéré, la clé démon fait son office. Poussant un cri aigu et inarticulé, produisant une giclée d'un liquide nocif, elle se dissout pour former une sorte de pus verdâtre. Elle inonde les personnages et transforme leur chair en fluide. Ceux-ci tourbillonnent autour du verre, y pénètrent, et plongent dans le monde étrange du Verre des Souffrances, le Plan des Souffrances.

Le Plan des Souffrances

Les PJ quittent la fureur et l'horreur de la Guerre Civile Melnibonéenne pour s'enfoncer dans un monde paraissant, au premier abord, plein de quiétude et de placidité. Ils se tiennent sur la rive d'un fleuve houleux au-dessus duquel palpite un ciel couvert au vert glaireux. Un jet d'Ecouter capte des plaintes et des gémissements provenant du fleuve et de la rive opposée, les sons de la souffrance.

Le Radeau Démon

Une brume épaisse descend sur le fleuve, couleur vert bileux à l'instar du ciel. Un radeau en sort en dérivant. Il se compose de centaines de corps attachés les uns aux autres. Chacun d'eux est vivant et conscient de sa condition. Tous gémissent et ânonnent en roulant des yeux. Un démon hideux pilote le radeau, une chose grise et suintante, pourvue de fort nombreux yeux et muscles gonflés à rompre. Sa tête édentée sourit aux personnages-joueurs comme il leur fait signe de monter à bord.

«Où voulez-vous aller ? demande le démon. Je me rends devant le Siège des Tourments. Est-ce que vous avez assez de tripes pour affronter votre jugement ?»

Si les PJ répondent par la négative, le démon ne peut résister au besoin de faire sa plaisanterie habituelle. Il sort des tripes vibrantes de sous sa toge et les jette à leurs pieds. «Voilà, fait-il. Ça devrait suffire.» Si les aventuriers refusent de partir avec lui, ils doivent attendre une journée avant qu'il revienne. L'exploration des rives du fleuve révèle un paysage mort et d'autres cris de douleur. Parmi les voix hurlantes, les personnages reconnaissent des personnes dont ils ont provoqué les souffrances. Après cet intermède, le retour du batelier devrait être un soulagement.

S'ils choisissent de monter à bord, le démon exige paiement. Un appendice caché surgit de sa gorge, garni d'une griffe rouillée et lépreuse à son extrémité. Celle-ci occasionne à peine 1D4 points de dégâts mais laisse une cicatrice affreuse. Tel est le prix du démon. Un jet de Esquive évite la griffe de gorge, mais la personne ne peut rester à bord et doit donc attendre sur la rive.

Les personnages-joueurs ainsi balafrés doivent effectuer un jet de Chance. En cas de succès, la cicatrice est placée dans un endroit échappant à l'attention. Un échec la situe sur le visage et supprime un point d'APP à la victime. Une maladresse signifie que le démon a infligé une cicatrice atroce au visage de l'aventurier, entraînant la perte de 1D6 points d'APP. Les victimes portent ces balafres jusqu'à la fin de leur vie. En outre, celles-ci défient toute tentative ultérieure de les retoucher ou supprimer.

Le Démon du Fleuve, Batelier Hideux

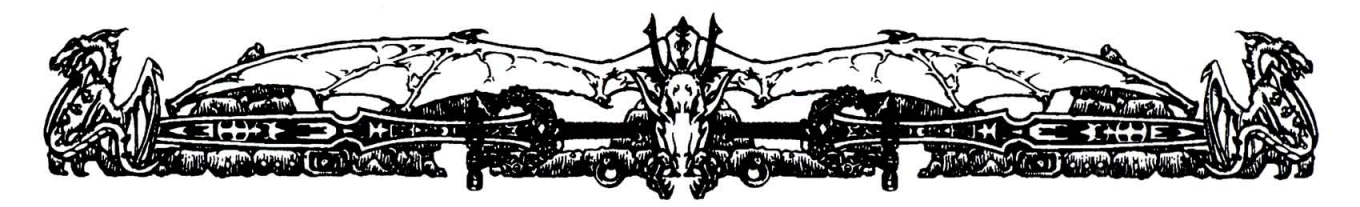
Il réagit fort mal aux attaques des PJ. De tels pécheurs se retrouvent immédiatement au sein du personnel du radeau à gémir et ânonner en compagnie des autres corps. Les aventuriers attachés le restent jusqu'à ce que leurs camarades leur portent secours.

FOR 50 **CON 89** **TAI 41** **INT 14** **POU 27**
DEX 19 **DEP 10**

Points de Vie : 65

Modificateur aux Dégâts : +5D6.

Facultés : *Serre Cachée* 150 %, dégâts 1D4 plus une cicatrice supprimant 1 point d'APP si la victime rate son jet de Chance.



Paralysie 100 %, la victime doit résister aux 89 points de CON du démon. Les personnes paralysées sont saisies et attachées au radeau.

Quand leur paralysie cesse, elles peuvent s'échapper de l'embarcation en réussissant un jet de FOR x1, mais chaque tentative leur inflige 1D6 points de dégâts. Si elles tombent à zéro points de vie, elles découvrent qu'il leur est devenu impossible de mourir et de s'échapper.

Armure : ce démon peut supporter des souffrances énormes et ne saigne pas, aussi les armes causent-elles toutes des dégâts minimaux.

Besoin : balafrer tous les passagers voyageant à bord de son radeau après leur avoir fait subir la plaisanterie des tripes.

Compétences : Chercher 100 %.

Points de Magie Nécessaires à sa Convocation : 85.

Le Voyage

Le démon mène le radeau sur le fleuve de flegme. Son seul sujet de conversation traite de l'intensité des souffrances que les passagers connaîtront lorsqu'ils rencontreront le Roi des Tourments.

Le paysage est mort et écoeurant. De chaque côté du fleuve, on peut voir des silhouettes se tordant de douleur. Un homme se promène sur la rive puis hèle le bateau. Il porte ses entrailles par-dessus l'épaule et des chiens le poursuivent tout en les dévorant.

Le Roi des Tourments

C'est un démon majeur, presque un dieu sur ce plan. Il est immunisé contre les douleurs de toutes sortes, si bien que les dégâts qui lui sont infligés accroissent son emprise sur ce terrible domaine. La substance moutonnante dont il est entouré constitue la puissance houleuse du Chaos, laquelle attend de sortir du verre pour gagner le monde et l'envahir de ses souffrances.

Le Roi peut détacher tout ce qu'il juge nécessaire de la matière chaotique, mais il ne le fera probablement pas ; en effet, il dédaigne le combat, n'en ayant nul besoin. (Les aventuriers peuvent former des objets individuels en usant de leur propre volonté, mais ils doivent trouver cette idée tout seuls.) Quand ces derniers ne l'amusent plus, il cueille un simple lasso sur les murs et s'en sert pour les attacher. Des démons arrivent alors et les conduisent à leurs tourments. Le monde demeure tel qu'il est jusqu'au moment où Qua trouvent de nouveaux humains avilis à envoyer accomplir sa quête.

Le Trône de la Douleur

Le radeau atteint l'endroit où le fleuve semble prendre fin, ou commencer. Une bâtisse colossale flotte sur l'eau, une rampe large de près de deux kilomètres s'étend jusqu'aux énormes portes dressées.

Les surfaces de la bâtisse sont toutes ornées de scènes de douleur et de souffrance si ignobles que toutes les choses déjà vues par les personnages en paraissent comparativement fades. Le démon fait descendre ces derniers sur la rampe et libère ceux qui avaient rejoint le personnel du bateau.

«Si vous ne parvenez pas à le vaincre, vous subirez au centuple toutes les souffrances que vous avez infligées à autrui. J'espère que vous avez été aimables avec les personnes que vous avez rencontrées de votre vivant.» Il part en s'esclaffant.

Au sommet de la rampe, les portes s'ouvrent sur l'unique pièce de la bâtisse flottante. Celle-ci est bordée de matière chaotique houleuse.

Le Roi des Tourments siège à l'intérieur, attendant la cargaison du radeau. C'est un bel homme dont le corps est une orgie de douleur et de lacérations, de blessures suppurantes et de plaies ulcéreuses.

Son trône se compose de piques, de charbons ardents, de clous et de verre pilé, le tout s'enroulant autour d'une armature de pierre. Il est massif, mesurant bien trois mètres de haut, et accueille les PJ avec un sourire radieux.

Le Défi du Roi

Le Roi souhaite chaleureusement la bienvenue aux PJ et leur présente son défi sans plus de cérémonie. «Ecoutez-moi. Si vous me battez, je serai détruit et vous recouvrirez la liberté. Si vous échouez, vous m'appartiendrez.» Là dessus, une panoplie d'humains en proie à la douleur apparaît dans un éclair devant les yeux des aventuriers. Ils ont toutes les sortes possibles de tourments mentaux et physiques à leur disposition. Le Roi détache une poignée de matière chaotique du mur et lui donne la forme d'une épée. Il jette celle-ci aux pieds des personnages. «Ceci est fait du Chaos et capable de tout et n'importe quoi.» Puis il rit, croise les bras, et attend leur attaque.

Pour Vaincre le Roi

Il est possible et même facile de battre le Roi. Il rit et se délecte de chaque coup d'estoc porté à l'épée, de chaque coup de fouet, de chaque coup de poing. «Encore !»crie-t-il, comme s'il ne ressentait aucunement la douleur. En fait, il semble croître en taille avec chaque attaque.

Les personnages-joueurs peuvent clore son règne et ainsi détruire le verre en se contenant de le mettre à l'aise. Un oreiller ou un coussin arraché aux murs du Chaos soulageraient ses souffrances. L'utilisation réussie d'un Art ou Artisanat décharge son esprit.

Une série de cinq conforts lui inflige la défaite. Il hurle, demandant aux aventuriers d'arrêter car il se sent de mieux en mieux. Enfin, quand sa situation devient insupportable, les murs qui l'entourent volent en éclat en produisant un bruit de verre brisé assourdissant.

Les PJ sont rejetés hors du Plan des Souffrances et regagnent ainsi l'endroit où le verre est situé en ce monde.

La Fin du Verre

Du temps s'est écoulé depuis que les aventuriers se sont dissous dans le verre. La scène de leur retour montre la victoire du Chaos. Le prince Rellvaan gît aux pieds de son frère, le prince Dusac. Une silhouette terrible domine le prince affligé, Arioch des Sept Ténèbres.

Ce dernier porte le Verre des Souffrances à ses lèvres, prêt à boire le sang de Rellvaan, versé par la main de son frère.

Le rafraîchissement d'Arioch se mue en une douleur aveuglante comme le verre se fissure et se brise. Le Seigneur du Chaos rugit de colère, mais déjà le Vent Temporel enveloppe les personnages-joueurs et les mène à la sécurité d'un autre endroit.

Le Chaos a perdu le Verre des Souffrances mais gagné la guerre. Les aventuriers ont un aperçu de la terrible désolation qu'est devenue H'hui'shan. Mais

L'Empreinte de Melniboné

Le fait de devenir Melnibonéen risque d'avoir un impact profond sur les humains. Les joueurs devraient effectuer un jet de POU x1 pour chaque aventurier. En cas de succès, ajoutez 1D3 à leur INT, un point à leur score de Chaos, et faites un jet sur la Table des Tares. Un échec n'entraîne aucun effet secondaire à part quelques cauchemars occasionnels.

Table des Tares

Jetez 1D8

1. Insensible. L'aventurier devient insensible à toutes les formes de douleur, y compris les siennes.

2. Aligné sur le Chaos. L'aventurier renonce à tous ses voeux précédents et épouse la cause du Chaos.

3. Hanté. L'aventurier a la vision d'un futur morne et vide où l'entropie amenuise toute chose. Il n'y a aucun espoir.

4. Distant. L'aventurier a du mal à apprécier la vie ordinaire. Il perçoit les visions aguicheuses d'un savoir plus grand.

5. Peau de dragon. L'aventurier a été profondément marqué par son association aux dragons. Il est dorénavant capable de communiquer avec ces derniers comme s'il était melnibonéen. Toutefois, sa vision des choses s'assombrit et sa nature se fait chaotique et incertaine.

6. Fantaisie du Chaos. L'aventurier prend toujours ses décisions en s'en remettant au hasard et ce, même si ces dernières s'avèrent vitales.

7. Poussé par le Destin. L'aventurier perçoit son propre destin, amené par une guerre, une lutte, et des dissensions constantes. La violence l'attire davantage car elle le conduira à sa véritable destinée.

8. Maudit. L'aventurier se transforme de façon permanente, revêtant la forme melnibonéenne empruntée lors de son voyage dans le temps. Sa famille et ses amis ne le reçoivent plus les bras ouverts. Fui de tous les humains des Jeunes Royaumes, il lui faudra peut-être s'aligner sur le Chaos pour survivre.

cette perte n'est pas éternelle. D'autres héros et champions viendront pour rétablir l'équilibre de la Balance, et certains même surgiront des propres rangs des Melnibonéens.

L'Ordonnance du Docteur

Les PJ chevauchent le Vent Temporel pour la dernière fois et peuvent tenter un jet de CON x5 pour éviter de perdre connaissance. Le souffle les ramène à leur point de départ, à savoir Melniboné. Tout est comme il devrait l'être. Imrryr est toujours là, belle et délicate dans l'air du soir.

Le Docteur Qua les attend avec impatience ; il est redevenu melnibonéen et fixe les éclats du verre d'un regard avide. Comme ce dernier ne se reconstitue pas, Qua se retourne vers les personnages et les contemple avec une terrible expression. Ceux-ci ayant conjuré le futur chaotique du monde, la mutation du docteur ne s'est jamais produite. Il n'a pas souvenir d'avoir été une monstruosité chaotique ni de les avoir renvoyés dans le passé pour détruire le verre. Il pense qu'ils l'ont trahi, refusant pour cela de sauver le verre pour revenir en ce lieu. C'est vrai, il a appris beaucoup de choses sur la Guerre Civile en la regardant par leurs yeux, mais ce n'est pas assez. Il voulait voir le verre reconstitué.

Les aventuriers le convaincront peut-être de leur loyauté en lui fournissant une explication détaillée de leurs pérégrinations et en réussissant un jet d'Eloquence. Même s'il les croit, il les fait jeter hors de sa tour sans les récompenser. Ils l'ont déçu. Les PJ pourront estimer qu'ils ont un compte à régler avec le docteur. Qua tente faiblement de convoquer l'aide d'un démon, mais les efforts produits pour faire intervenir le Vent Temporel l'ont épuisé. Il ne porte pas son manteau et ne peut donc se téléporter en un autre endroit. Il a son cimeterre démon pour seule défense, aussi se rend-il rapidement.

Ses esclaves sont tellement drogués qu'ils se contentent de regarder les personnages partir. Les aventuriers amicaux pourront même désirer les aider à s'évader, mais cela n'intéresse pas les esclaves. Ils disent au revoir de la main aux personnages-joueurs et reprennent leurs occupations. Tant que la drogue ne cesse pas de faire effet, au moins, ils sont heureux.

A moins de prendre les choses en main, les PJ n'obtiennent pas de récompense monétaire ou matérielle. Si Qua est tué ou soumis, la tour regorge de trésors de connaissances mais aussi d'espèces sonnantes et trébuchantes. Le montant de leur butin dépend d'eux, mais s'ils sont trop gourmands, les esclaves deviennent nerveux vis-à-vis de ces intrus qui pillent les biens de leur maître et vont chercher de l'aide.

Un jet de Sagacité permet de prendre conscience de cet état de fait et un autre d'Evaluer détermine une somme raisonnable : 5 000 bronzes par personne, un grimoire rédigé en Haut Idiome, et l'une des épées enchantées dont le nom commence par un V.

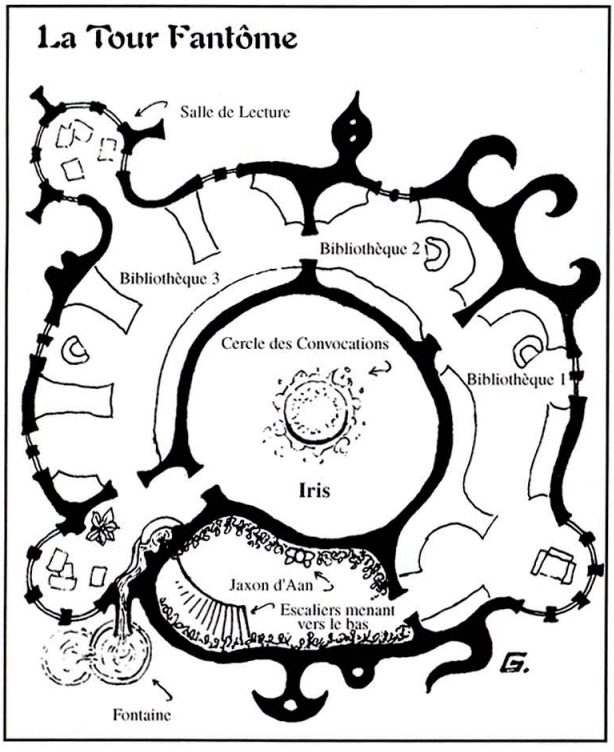
Pour finir, les aventuriers doivent regagner le Quartier des Etrangers en parcourant les rues d'Imrryr. La table des Rencontres Effectuées en Imrryr fournit quelques entrevues types avec des Melnibonéens, lesquelles interviendront avant que les personnages aient rejoint la sécurité de leur navire ou auberge. Là, ils pourront enfin se reposer, mais leurs rêves, cette nuit-là, seront hantés par la vision des souffrances sans fin de l'humanité.

En s'assurant que le Verre des Souffrances a été détruit en conformité avec l'histoire, ils ont aidé la Balance. Ils obtiennent donc quatre points de Balance et peuvent, s'ils le désirent, soustraire trois points à leur score de Chaos.

Le Fantôme des Cités

Beau et abandonné, le fantôme des Cités rumine au-dessus d'une plaine qui n'a jamais connu les ravages du temps. Il n'est inféodé ni à la Loi ni au Chaos. Seules des créatures mortelles issues des Jeunes Royaumes sont capables d'en franchir les portes et ce, uniquement sous la forme de fantômes ou dans les rêves.

Deux sorciers ont récemment gagné cette cité. Jaxoon D'aan, un rêveur melnibonéen y a perdu son âme, devenant l'un des revenants dont le Fantôme des Cités est peuplé. Embol Krang, un Pan Tangien maléfique, revient à coups de griffes de la mort vivante dans laquelle ses sorcelleries défectueuses l'ont projeté. Les aventuriers parcourront ce lieu pour rechercher D'aan l'endormi. Leur âme sera alors captivée par la splendeur et la solitude du Fantôme des Cités, s'exposant ainsi au danger du vil Embol Krang.



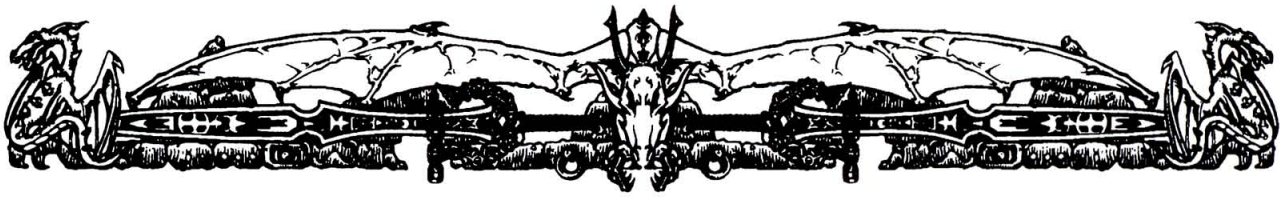
L'Invitation

Ce scénario suppose que les PJ se trouvent en Imrryr. Ils reçoivent une missive parfumée et écrite par la maîtresse de la Tour Fantôme, la Dame Klo'astra yn D'Aan. Ce soir-là, des esclaves revêtus de la livrée grise de la tour les attendent. Ils conduisent les personnages dans une voiture en onyx miroitant tirée par des bêtes qui semblent avoir été taillée dans la même matière et dont les yeux rubis étincellent d'une intelligence démoniaque.

Le carrosse leur fait rapidement traverser les rues d'Imrryr et ses quartiers ordinaires réservés aux esclaves et aux animaux, dépassant des rêveurs errants qui s'écartent devant le flamboiement terne des yeux de l'attelage. Dans le ciel, un coucher de soleil violet et saphir peint les tours délicates d'Imrryr d'une myriade de teintes improbables.

La Tour Fantôme

D'une certaine façon, elle est typique de l'architecture imrryrienne. Elle est grande, élancée, et superbe, s'élève en pointe pour se terminer par une flèche située à plus d'une centaine de mètres du sol. Sa constitution est unique. Elle se compose d'un cristal opaque dénué de toute marque de raccord. Pendant la journée, la tour paraît éthérée. Elle est solide mais sa substance ne comporte aucun signe particulier et la pluie ne la touche pas. Elle semble tout juste effleurer ce monde, aussi belle et irréelle qu'un rêve perdu.



Au crépuscule, la tour gagne en présence et revêt un éclat surnaturel. Elle possède une hauteur et une largeur définies et se trouve normalement affectée par les éléments. Si les murs rayonnants sont examinés de près, des formes humaines paraissent se mouvoir à l'intérieur, comme si la tour était à moitié transparente. Toutefois, les ombres et leurs actions n'ont aucun rapport avec les habitants de la tour.

Selon les critères melnibonéens, la famille qui y réside est insolite car chacun de ses membres a appris un peu de la Langue Commune. Quelques années plus tôt, cette compétence leur a été conférée par magie au cours d'une représentation de masque théâtral, puis ils l'ont oubliée. Rares sont les personnalités conséquentes d'Imrryr qui se donneraient la peine d'apprendre la langue argotique des esclaves, mais celle-ci est assez répandue chez ceux qui doivent traiter avec les humains.

Bienvenue

Les braises mourantes de l'esclave-torche sont rejetées sur les côtés à coup de pelle. Des tapis de pétales de rose, de lavande écrasée, et de douces feuilles de basilic sont étalés depuis le carrosse jusqu'à la porte.

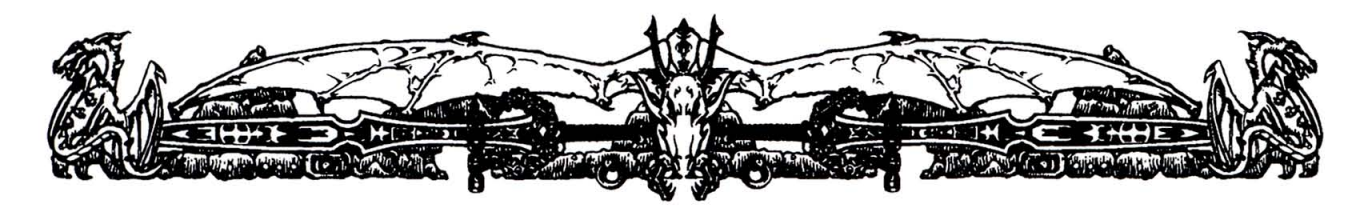
Les aventuriers sont conduits par diverses volées de marches innombrables. Des plantes fleurissent dans les escaliers, rivalisant les unes avec les autres pour le plaisir de leurs sens. Des fruits, une frondaison bariolée, et des fleurs émettent des parfums à la fois doux et amers, si bien que les senteurs douces ne deviennent jamais écoeurantes et qu'aucun arôme ne domine les autres.

Ces mélanges calculés donnent naissance à des effluves exquis qui s'avèrent tour à tour relaxantes et enivrantes. Quand ils parviennent enfin au haut des escaliers, les personnages se sentent plus reposés que fatigués. Apparemment, l'architecte de la tour avait l'esprit subtil et harmonieux.

Au dernier étage, des plantes rampantes, des fleurs, et des feuilles ornées de motifs recouvrent les murs telles des tentures vivantes. Des abeilles de velours dépourvues de dard font concurrence à des colibris pour boire le nectar de cette végétation.

La réussite d'un jet de Chercher permet de remarquer un Melnibonéen qui se tient debout au sein de cette splendeur végétale. C'est un homme âgé au visage flasque et inerte. Des plantes rampantes le couvrent et une paire de colibris couleur émeraude et saphir nichent dans le creux de son coude. Il respire mais n'a aucune autre réaction. Les esclaves ne font aucune remarque sur cet homme et poursuivent leur chemin, emmenant les PJ plus loin.

Ils traversent une succession de bibliothèques dont les rayons atteignent de grandes hauteurs et les tables de lecture de fortes longueurs. Chaque table est éclairée par une bougie flottant au milieu d'un bassin de nénuphars. Les bibliothèques débordent d'oeuvres presque exclusivement botaniques, traitant de la végétation de tous les plans que les Melnibonéens



ont jamais habités, visités, ou pris pour sujet de méditation. Une petite section est consacrée à l'étiquette complexe d'Imrryr et une autre à la sorcellerie.

Un garçon melnibonéen se trouve en ces lieux, il regarde les images d'un livre dédié aux succubes en roulant de gros yeux.

Deux grands yeux rouges embués planent d'une manière protectrice au-dessus de l'enfant dont ils ont la charge. Ce dernier s'appelle A'Ary et les yeux flottants appartiennent à son démon Fidélak.

Interrompu, il donne rudement ordre aux aventuriers de partir. S'ils disparaissent sans plus attendre, il les oublie. Un mot, ou toute tendance à vouloir traîner en ce lieu, et il se souvient d'eux. Les conséquences ultérieures de cet événement sont affreuses.

A'Ary

C'est le fils de Klo'astra yn, un pâle garçon de treize ans. Sa mère l'habille en observant les modes les plus onéreuses mais A'Ary a tôt fait de réduire ses vêtements en lambeaux crasseux.

Ce dernier est insouciant, querelleur, et égoïste. Il s'attarde rarement sur les conséquences de ses actions. C'est un tyran et il a l'étoffe d'un sadique raffiné (mais ce mot a un sens différent dans la société melnibonéenne).

Fidélak est la seule créature à s'attirer l'affection passionnée que le garçon destine généralement à lui-même. A'Ary est fou de ce démon, le nourrissant de morceaux de choix dont il n'a pas l'utilité et revendiquant des droits et des privilèges habituellement réservés aux seuls Melnibonéens pour son mignon.

Sa famille tolère cet état de fait, sachant que leur enfant sera bientôt en âge de s'intéresser à des occupations d'adulte et qu'il reléguera alors Fidélak à sa vraie place.

A'Ary, pâle fils âgé de 13 ans

FOR 13 **CON 12** **TAI 9** **INT 15** **POU 17**
DEX 15 **APP 14**

Chaos 61 **Balance** 2 **Loi** 9

Points de Vie : 11

Modificateur aux Dégâts : aucun.

Armure : aucune.

Armes : *Dague* 40 %, dégâts 1D4+2 ; *Masse Légère* 31 %, dégâts 1D6+2 ; *Ecu* 29 %, R+1D2, 15 PDS.

Sorts : Assimiler Forme (4), Convoquer un Démon (1).

Compétences : Chercher 44 %, Déplacement Silencieux 64 %, Equitation 50 %, Esquive 59 %, Grimper 62 %, Haut Idiome 5 %, Langue Commune 30 %, Melnibonéen 75 %, Natation 51 %, Potions 21 %, Sauter 46 %, Scribe 20 %, Se Cacher 53 %.

Fidélak

Fidélak est le démon gardien d'A'Ary. Il apparaît sous la forme de deux gros yeux rouges éloignés de deux mètres l'un de l'autre et reliés à une traînée de fumée semi-matérielle grisâtre. Un jet de Chercher permet de remarquer une ligne fine et scintillante qui rattache les deux yeux ; c'est la gueule de Fidélak. Lorsqu'il est mis en colère, le démon se rue sur l'objet de la provocation et ouvre la gueule, dévoilant un gouffre de quatre mètres de haut et de deux de large. A l'intérieur, des mâchoires emplies de crocs bordent un gosier doré qui débouche sur un vide tournoyant.

Fidélak assure la protection de la famille et plus particulièrement celle d'A'Ary, qu'il couvre de son ombre un peu comme un chiot accompagne un enfant normal.

Fidélak, démon gardien

Fidélak est en grande partie invisible.

FOR 30 **CON 30** **TAI 30** **INT 9** **POU 12**
DEX 14 **DEP flotter-7**

Points de Vie : 30

Modificateur aux Dégâts : +3D8.

Facultés : *Gosier Béant* 80 %, tout objet avalé par Fidélak tombe dans le néant et ne peut être récupéré. *Voir* 150 %.

Armure : aucune, mais il est immatériel et seules des armes démons ou enchantées peuvent l'affecter.

Besoin : Haleter comme un chien.

Points de Magie Nécessaires à sa Convocation : 37.

La Rencontre

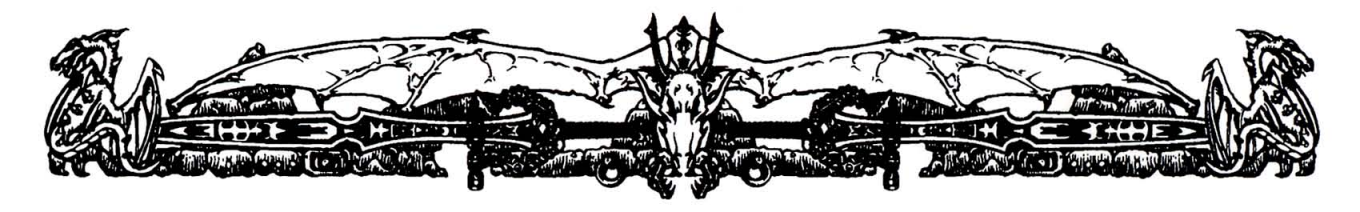
Au-delà des bibliothèques se trouve un laboratoire de botanique haut de plusieurs étages. Son toit peut à l'évidence s'ouvrir à la façon d'un iris aux pétales géants et ainsi donner sur le ciel.

La dame Klo'astra yn occupe l'iris en compagnie de Cèès et de Mariade. Klo'astra yn parachève une expérience simple mais assez absorbante. Cèès la regarde avec une indolence empreinte d'admiration. Mariade prend des notes d'une façon ni scientifique ni particulièrement méthodique, arrêtant parfois d'écrire pour faire des remarques pertinentes telles que «Pouvez-vous répéter cette expression, mère ?» ou encore «Pouvez-vous épeler, je vous prie ?»

La Dame Klo'astra Yn D'Aan

Klo'astra yn est la Maîtresse de la Tour Fantôme. Elle est tout aussi svelte, distante, et typiquement melnibonéenne que sa résidence. Elle a 39 ans. Elle porte des vêtements élégants aux couleurs grises et vert pâle.

Klo'astra yn est sage, courtoise, et mielleuse, mais l'indifférence prononcée que lui inspire le commun des humains lui donne un air distrait. Elle passe le plus clair de son temps à



s'absorber dans ses études, ne s'étant toujours pas remise de la blessure profonde que le départ de son père lui a infligée huit ans plus tôt.

Klo'astra Yn D'Aan

Il S'agit de la maîtresse de la Tour Fantôme.

FOR 11 **CON 12** **TAI 13** **INT 19** **POU 27**
DEX 17 **APP 19**

Chaos 150 **Balance** 135 **Loi** 34

Points de Vie : 13

Points de Magie : 27

Modificateur aux Dégâts : aucun.

Armes : aucune.

Sorts : Abrogation de la Magie (1-4), Ailes de Lassa (4), Assimiler Forme (4), Convoquer un Démon (1), Convoquer un Elémentaire (1), Don de Grome (4), Fixer (1), Flammes de Kakatal (4), Générosité de Straasha (4), Lever de Lune (1), Liens Indestructibles (3), Réparer (3), Sagesse de Slortar (1-3), Soins (2), Visage d'Arioch (1-3).

Compétences : Art (Ecrire un Poème) 82 %, Artisanat (Gemmes) 97 %, Ecouter 47 %, Equitation 60 %, Esthétisme 90 %, Evaluer 79 %, Glisser en Silence 85 %, Haut Idiome 21 %, Langue Commune 45 %, Maîtrise des Enfants 35 %, Melnibonéen 145 %, Million de Sphères 15 %, Monde Naturel 149 %, Potions 96 %, Scribe 70 %, Sentir/Goûter 77 %.

Mariade

Agée de 15 ans, Mariade est la fille de Klo'astra yn. Sa ressemblance avec sa mère est saisissante. Elle revêt une robe ample de couleur vert émeraude. Ses boucles d'oreille, son collier, et sa ceinture sont en jade et ornés de clochettes aux douces sonorités. Elle porte des guirlandes de fleurs fraîchement cueillies dans les cheveux. Elle tresse nerveusement des fleurs avec des feuilles quand elle n'a rien de mieux à faire.

Mariade est moins intelligente et plus égoïste que Klo'astra yn, et a la personnalité suprêmement revêche d'une adolescente sûre d'elle. De même que Klo'astra yn se sentait blessée de voir Jaxoon ne manifester aucun intérêt pour elle, Mariade est peinée de susciter le même manque de sollicitude chez sa mère. Un grand nombre de ses actes découle de cette situation comme elle tente d'attirer et de maintenir l'attention de Klo'astra yn.

Sa relation avec Cèès est en partie dérivée de cette attitude, mais elle indique également son désir de prouver qu'elle surclasse sa mère, et marque en outre la résolution de sa révolte adolescente. Elle n'éprouve pas d'amour réel pour Cèès. Ses aînés se prêtent à ce flirt pour lui passer ses caprices.

Mariade, fille orageuse âgée de 15 ans

FOR 14 **CON 12** **TAI 11** **INT 16** **POU 23**
DEX 15 **APP 17**

Chaos 68 **Balance** 11 **Loi** 9

Points de Vie : 12

Modificateur aux Dégâts : +1D4.

Armure : aucune.

Armes : *Epée Courte* 63 %, dégâts 1D6+1+1D4 ; *Dague* 45 %, dégâts 1D4+2+1D4 ; *Ecu* 72 %, R+1D2+1D4, 15 PDS

Sorts : Assimiler Forme (4), Convoquer un Elémentaire (1), Don de Grome (4), Générosité de Straasha (4), Lever de Lune (1), Visage d'Arioch (1-3).

Compétences : Aimer ses Parents à la Folie 56 %, Artisanat (Tresse des Fleurs) 87 %, Chercher 42 %, Déplacement Silencieux 53 %, Diriger Esclaves 90 %, Diriger Frères & Soeurs 90 %, Dissimuler un Objet 39 %, Ecouter 19 %, Equitation 40 %, Esquive 64 %, Haut Idiome 5 %, Langue Commune 15 %, Melnibonéen 80 %, Monde Naturel 31 %, Potions 14 %, Sentir/Goûter 37 %.

Cèès

Cèès est très pâle, une apparence qu'il feint à l'aide de produits de beauté si nécessaire. Il est le plus à la mode de ce ménage à trois et trouve de la fierté à entretenir un air de léthargie extrême et d'indifférence absolue. Cèès est intelligent et passionné, a l'esprit curieux et une nature enthousiaste qui ne cessent de déjouer ses tentatives pour rester impassible. Il est profondément attaché à Klo'astra yn mais ne fait montre d'aucun signe d'affection extérieur. Il considère Mariade comme une distraction amusante.

Cèès Ax'Af, Amoureux Languissant

FOR 13 **CON 10** **TAI 15** **INT 18** **POU 22**
DEX 15 **APP 20**

Points de Vie : 13

Points de Magie : 22

Modificateur aux Dégâts : +1D4.

Armes : *Rapière* 47 %, dégâts 1D6+1+MD ; *Dague* 42 %, dégâts 1D4+2+1D4

Armure : 1D6-1 (sans heaume), pourpoint ouatiné.

Sorts : Abrogation de la Magie (1-4), Ailes de Lassa (4), Convoquer un Démon (1), Convoquer un Elémentaire (1), Don de Grome (4), Enjambée de Cran Liret (1-4), Flammes de Kakatal (4), Générosité de Straasha (4), Lever de Lune (1), Rasoir Infernal (1-4), Sagesse de Slortar (1-3), Sauvegarde (3), Soins (2).

Compétences : Adorer Klo'astra yn 90 %, Chercher 65 %, Déplacement Silencieux 70 %, Distraire Mariade 75 %, Ecouter 69 %, Equitation 60 %, Esquive 35 %, Evaluer 69 %, Haut Idiome 50 %, Instruire A'Ary 45 %, Langue Commune 35 %, Melnibonéen 115 %, Million de Sphères 19 %, Monde Naturel 75 %, Potions 137 %, Scribe 84 %, Sentir/Goûter 65 %.

L'Expérience

Pour le moment, aucun d'entre eux ne remarque l'arrivée des aventuriers. Klo'astra yn a évoqué un élémentaire des plantes au sein d'une boîte de Pétri en argent couverte d'arabesques, large de trois mètres, et située au milieu de la pièce. Celui-ci a la forme d'une vigne robuste et pousse avec une rapidité surnaturelle, fouettant l'air violemment en une croissance semi-consciente. Il déverse des grappes de fruits que ses battements projettent de part et d'autre de la salle et qui se révèlent être des graines de perle noire de la taille d'un grain de raisin (d'une valeur de 50 bronzes chacune).

Un esclave s'avance en trottant pour annoncer les personnages, éraflant sans le vouloir l'une des lignes de protection tracées à la craie sur le sol. La plante douée de vie l'attrape et l'écrase. La force surnaturelle dont elle se nourrissait ayant à l'évidence été libérée, la vigne meurt aussi vite qu'elle avait poussé et s'abat au sol pour y former une masse noire et pulpeuse, le recouvrant de sa décomposition. Des esclaves se précipitent pour nettoyer le gâchis d'où se dégage une odeur infecte et putride qui dépareille complètement les parfums gracieux et capiteux du reste de la tour.

Klo'astra yn est écoeurée par l'interruption inopportune du malheureux esclave et ce, plus par l'échec de son expérience que par la mort de l'homme. Cèès applaudit langoureusement. Mariade recrute les PJ avec autorité pour ramasser les perles éparpillées. Un aventurier peut en trouver 1D6 s'il réussit son jet de Chercher et parvient à les mettre dans sa poche grâce à un jet de Dissimuler un Objet.

Ce n'est qu'après un laps de temps considérable, ou après que les personnages-joueurs ont expliqué la raison de leur présence en ces lieux, que la famille fini par les remarquer. Klo'astra yn soupire devant l'erreur commise et sa fille fait remarquer pour la consoler qu'il est impossible de différencier un humain d'un autre. Klo'astra yn conduit ensuite les PJ à des divans situés dans une autre partie de l'iris et les honore de sa présence.

Abandonnée, une fois de plus, par sa mère, Mariade tresse nerveusement des fleurs et des feuilles jusqu'au moment où Cèès réclame son attention. Les guirlandes délaissées sont ramassées par les esclaves et servent à décorer les assiettes du dîner.

Au Bon Plaisir de Klo'astra Yn

Des esclaves emmènent des rafraîchissements consistant en des huîtres et du vinaigre de vin épicé ; chacune est bordée de poussière d'or et contient une perle d'une valeur de 500 bronzes. Klo'astra yn se désaltère en faisant dissoudre les perles dans son vin avant de boire le tout. Tout faux pas commis par les PJ au court de ce bref repas l'amuse. Par exemple,

un aventurier pourrait mettre la perle dans sa poche, s'étrangler du fait de l'amertume insoupçonnée du vin, voire même manger l'huître. Etant une hôtesse polie, elle fera fi de presque toutes les manières de table les plus rustres. Klo'astra yn commence alors à expliquer aux personnages ce qu'elle attend d'eux (voir «Conversation avec Klo'astra yn»). Toutefois, ce faisant, les autres habitants de la Tour Fantôme affichent très clairement leur lassitude.

Cèès et Mariade

Vers le milieu de la conversation, Cèès et Mariade décident de s'ébattre dans le coin originel de l'Iris. Si certains des PJ font mine de se laisser distraire par cet événement, Klo'astra yn demande à son amant et à sa fille de sortir car elle préférerait voir les visiteurs se concentrer sur son entretien.

A'Ary

Le garçon flâne dans la pièce, suivi, comme toujours, de Fidélak. Il intervient sans façon dans la discussion, se plaignant de son ennui auprès de Klo'astra yn avant de se moquer des aventuriers («C'est le genre de trucs qui intéressent le Prince Elric»). Toute répartie mordante assure son auteur de subir les persécutions ultérieures d'A'Ary. Fidélak réagit à toute manifestation de grossièreté extrême et contraint Klo'astra yn à le rappeler à l'ordre.

Celle-ci écoute A'Ary avec indulgence et, après que son fils a rejeté ses premières suggestions en les taxant d'encore plus ennuyeuses (lire un livre, convoquer un démon, superviser les esclaves), elle fait en sorte qu'on l'emmène dans un endroit intéressant. Mariade a tôt fait de se plaindre d'un tel traitement de faveur et les deux enfants se chamaillent pendant que Klo'astra yn essaie de reprendre et conclure sa conversation avec les personnages-joueurs. En fin de compte, elle congédie les garnements de concert, ce qui ne plaît ni à l'un ni à l'autre. Ils sortent tout en continuant de se disputer.

Retour de Cèès

Le départ de Mariade ayant privé Cèès de son activité favorite, il traîne dans la pièce et écoute le reste de la discussion. Il tente de dissimuler son intérêt.

Conversation avec Klo'astra Yn

Klo'astra yn demande à un esclave d'emmener son père, lequel s'avère être l'homme enveloppé de plantes rampantes du hall d'entrée. Un autre esclave porte le nid de colibris et le dépose avec délicatesse dans une grande volière située à l'autre bout de l'Iris. Les parents oiseaux tournent anxieusement autour de leur progéniture dans un brouillard de couleurs vivantes.

Histoire de Klo'astra'Yn et de Jaxoon

Pour commencer, elle donne le poème reproduit ci-après aux PJ. Celui-ci est rédigé en melnibonéen.

«Des années durant, les seules conversations que j'avais avec mon père consistaient en des poèmes que nous nous laissions, en des paroles écrites bien plus belles et bien plus sublimes que tout ce que nous pouvions nous dire. Le dernier poème qu'il m'a laissé est celui-ci» explique-t-elle.

Tendre amie, pourquoi une telle agitation ? Où dois-tu aller,
Quand les entreprises des mortels servent à nourrir les vers.
Telle une vague qui, après avoir sillonné toutes les eaux tourmentées,
Meurt étouffée par le sable, embourbée dans la tombe de la terre.
S'il en est ainsi, pourquoi chercher des tentatives vouées à l'échec,
Pourquoi partir au loin pour ne rien ramener ? Repose ton esprit.
Et trouve la paix, mets un terme à tes tourments intrinsèques,
Dans ces derniers appartements où vont les défunts privés de répit.

«Quelques nuits plus tard, il était parti, dit-elle, puis elle se ressaisit. Ou plutôt, il était comme ça... (Elle fait un geste vers la silhouette silencieuse de Jaxoon.) Et il n'a plus bougé depuis. Cela fait huit ans à présent. La même nuit notre tour a été transformée pour devenir ce qu'elle est aujourd'hui, la résidence de fantômes et du brouillard.»

Tout cela la déprime grandement car elle aime son père et celui-ci l'a quittée. Après plusieurs années de recherches, elle pense savoir ce qui s'est passé et comment le ramener à son état original.

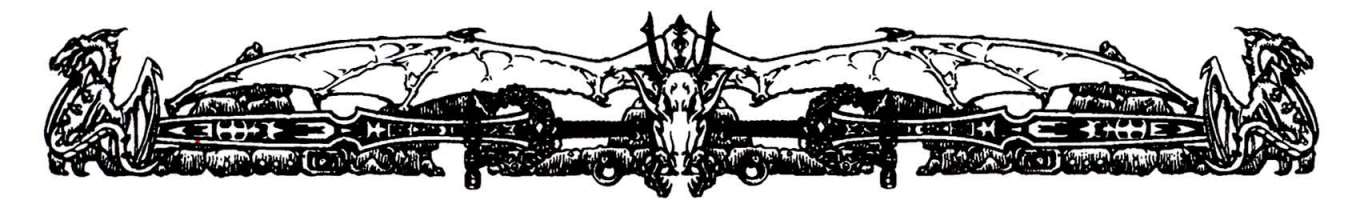
Jaxoon était un rêveur accompli, un tisseur de visions. Lors d'un de ses voyages mystiques, il tomba sur un endroit auquel il donna le nom de Fantôme des Cités. Cette ville pouvait être visitée par le seul biais des rêves, mais elle demeurait inchangée et éternelle. Elle se mit à le fasciner et il ne tarda pas à y passer de longs moments, plongé dans la stupeur de ses drogues. Il écrivit des poèmes sur cette cité, et l'un d'eux dit qu'elle est peuplée de fantômes uniquement, et que ses bâtiments sont vivants.

A l'évidence, dit-elle, Jaxoon décida de ramener l'un de ces édifices en Imrryr, la Tour Fantôme. Malheureusement, il est tout aussi clair que le Fantôme des Cités exige son propre équilibre. En amenant la tour sur ce plan, Jaxoon a laissé son fantôme même derrière lui et est aujourd'hui réduit à l'état d'un muet sans âme.

Sachant cela, Klo'astra yn et Cèès ont créé un artefact connu sous le nom du Noeud Coulant de l'Ame. Celui-ci permet à son porteur de piéger les âmes. Après un certain nombre de faux départ, Cèès est parvenu à concocter une drogue onirique donnant accès au Fantôme des Cités.

Klo'astra yn a ensuite administré cette dernière à vingt esclaves avec pour instruction d'emmener le Noeud Coulant de l'Ame à l'endroit qu'occupait autrefois la Tour Fantôme dans le Fantôme des Cités. Elle suppose en effet que le fantôme de Jaxoon est lié à ce lieu. L'âme de Jaxoon serait ainsi prise au piège du noeud coulant et un poids équivalent en âmes (celles des esclaves) serait laissé à sa place pour maintenir l'équilibre. Ainsi Jaxoon lui serait-il rendu.

Les esclaves étaient censés s'éveiller il y a quelques mois de cela. Mais ils ne l'ont pas fait. Au début, elle considérait



leur retard comme impardonnable ; à présent, elle le trouve anormal. Onze d'entre eux sont morts. Les autres ont été soustraits à l'influence de la drogue onirique, mais ils ne se sont toujours pas réveillés. Ils sont à l'évidence dans l'incapacité de revenir. Dépus, le chef des esclaves, a été curieusement affligé au cours de la nuit dernière, son corps et le Noeud Coulant de l'Ame (dont il avait la garde) devenant complètement transparents. Inquiète, elle a fini par penser à recruter les aventuriers. Là dessus, elle met fin à son histoire.

Les recherches de Klo'astra yn sont autant stimulées par son désir de rendre chacune des blessures subies par son affection décontenancée, que par son empressement déclaré de se rattraper de la perte de Jaxoon.

Les blessures sont à la hauteur de l'amour qu'elle lui porte encore, et c'est pour cette raison que la possibilité de se rendre elle-même dans le Fantôme des Cités ou d'y envoyer des congénères melnibonéens ne l'intéresse pas. Elle considère tous les efforts propres à une telle expédition comme avilissants, estimant qu'ils ne démontreraient en rien son amour filial. Des jets de Sagacité pourront fournir quelques indices expliquant sa décision.

Jaxoon D'Aan

Le beau visage de Jaxoon est devenu laid quand l'étincelle de sa vie l'a quitté. Il tient debout et peut respirer, mais son corps peut garder toutes les positions dans lesquelles il est placé. Il est vêtu d'une chemise.

Jaxoon était distant et sans passion, s'intéressant plus aux visions mystiques qu'à la vie mondaine d'Imrryr. Sa fille se prêtait à ses rares affections, mais la poésie touchait plus son âme que l'appétit physique. Tout au long de sa vie, il est lentement devenu plus détaché, surtout après la mort de L'léa, la mère de Klo'astra yn.

Finalement, il a décidé de partir une bonne fois pour toute et d'habiter le Fantôme des Cités. Il a confié ses insignifiants vestiges mortels, restés dans les Jeunes Royaumes, à la garde de sa fille tout en sachant qu'il lui donnerait la Tour Fantôme. Il pensait que ce don adoucirait la blessure de son rejet.

Jaxoon D'Aan, le Dormeur des Roses

FOR 13 **CON** 12 **TAI** 13 **INT** 26 **POU** 26
DEX 12 **APP** 16

Chaos 233 **Balance** 160 **Loi** 51

Points de Vie : 13

Modificateur aux Dégâts : +1D4.

Armes : aucune.

Armure : aucune.

Sorts : Abrogation de la Magie (1-4), Ailes de Lassa (4), Ame de Chardros (1-3), Assimiler Forme (4), Convoquer un Démon (1), Convoquer un Elémentaire (1), Don de Grome (4), Fixer (1), Flammes de Kakatal (4), Générosité de Straasha (4), Lever de Lune (1), Liens Indestructibles (3), Minuit (1), Réfutation (1-4), Réparer (3), Sagesse de Slortar (1-3), Sauvegarde (3), Soins (2), Visage d'Arioch (1-3).

Compétences : Art (Ecrire un Poème) 82 %, Chercher 95 %, Ecouter 97 %, Evaluer 99 %, Haut Idiome 55 %, Langue Commune 30 %, Melnibonéen 145 %, Million de Sphères 30 %, Monde Naturel 128 %, Potions 116 %, Scribe 134 %, Sentir/Goûter 100 %.

La Tâche des Aventuriers

Klo'astra yn demande aux personnages, à l'âme forte et vierge de l'effet des drogues inhibitrices de volonté dont sont chargés les esclaves humains de Melniboné, de gagner le Fantôme des Cités, d'y retrouver les esclaves, de recouvrer l'essence du Noeud Coulant de l'Ame, et de finir la tâche en cours. Il leur suffira de rejoindre l'endroit de leur arrivée avec l'âme de Jaxoon pour rallier cette sphère. Klo'astra yn estime également Dépus pour sa loyauté, un peu comme un humain aime son chien favori, aussi tient-elle à son retour.

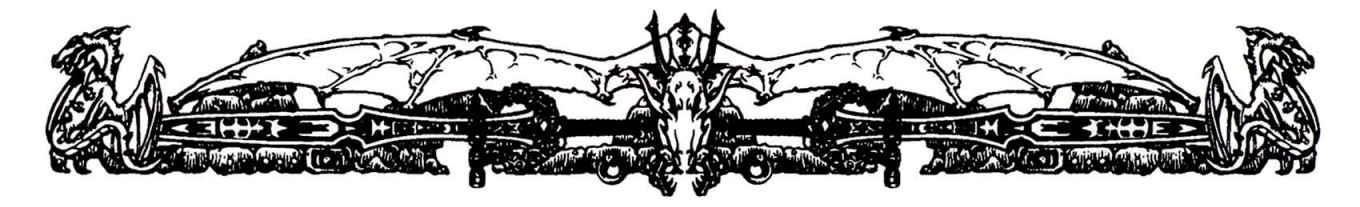
Les Roses Spectrales

Au bout d'un instant de réflexion, elle explique que son père a un jour consacré une poésie burlesque à une fleur. Celle-ci a éveillé son intérêt. Elle ne sait rien d'autre à son propos mais demande aux PJ de bien vouloir les chercher et en cueillir quelques-unes, si toutefois ils en ont le temps.

Seuls les yeux de la mort révèlent
Où s'entrelacent et tètent les roses spectrales.
Cueillez ces fleurs d'un souffle mortel,
Mais de la mort ayez l'étreinte finale.

Récompenses

Klo'astra yn ne propose aucune récompense et est quelque peu prise de cours si les aventuriers en réclament une. Elle considère les humains comme des êtres auxquels elle fait faire ce qu'elle veut pour le plaisir d'être servie. Après avoir réfléchi, elle leur propose de les laisser prendre certains objets dans les salles voûtées du trésor familial ou de leur obtenir



une audience auprès d'un des membres du premier cercle de la Cour. S'ils ne la croient pas, elle les envoie explorer les pièces voûtées en compagnie de quelques esclaves. Les salles des trésors sont splendides, débordant d'armes et d'armures enchantées ou démoniaques et de toutes sortes de superbes artefacts de facture melnibonéenne. Elle permet aux personnages-joueurs de choisir leurs récompenses à concurrence d'un plafond de 20 000 bronzes en équipement en tout. Etant donné la finesse de leur exécution, ces objets valent tous le double du prix indiqué dans les listes du livre de règles. Des jets d'Evaluer aideront les PJ à choisir les ouvrages les plus délicats.

Le Départ

Des esclaves déshabillent, baignent, lavent à l'aide de savons rares, et oignent les aventuriers d'onguents coûteux. Ils leur rapportent alors leurs vêtements et leurs biens personnels, lesquels ont été nettoyés et remis en état. Puis ils les conduisent dans la salle voûtée pendant que d'autres esclaves frottent et récurent frénétiquement les pièces où les personnages ont abandonné leur crasse.

Les Esclaves des Aventuriers

Un esclave est détaché au service de chaque PJ. Ils ont tous la même beauté uniforme. Ils sont accros aux drogues qui minent leur âme et ont besoin d'en prendre une dose chaque jour. Les personnages-joueurs se voient remettre un coffre contenant les substances requises. Ces drogues donnent envie aux esclaves de servir les aventuriers du mieux qu'ils peuvent. Toutefois, elles les font également réagir et se mouvoir avec lenteur, détruisant leur sens de l'initiative. Ils se comportent comme s'ils étaient immunisés contre la douleur physique. Tant qu'ils ont leur dose, ils peuvent se passer de nourriture, d'eau, et de sommeil pendant de longs laps de temps et ce, sans affaiblir leurs performances. Ils sont habitués au style de vie maniéré et luxueux des Melnibonéens et cherchent à flatter leurs nouveaux maîtres. Ils se sentent très honteux s'ils s'avèrent incapables d'obéir à un ordre et offrent systématiquement de se suicider pour compenser leur échec.

Les Esclaves de la Tour Fantôme

	Jem	Torgim	Wyladna	Perenthe	Callum
FOR	12	12	12	12	11
CON	16	15	17	12	10
TAI	14	13	11	12	12
INT	13	11	12	11	14
POU	6	5	7	6	8
DEX	11	12	10	9	8
APP	18	18	18	18	18
PV	15	14	14	12	11
PM	6	5	7	6	8
MD	+1D4	+1D4	-	-	-
Sexe	M	M	F	F	M
Age	23	18	32	13	47

Armure : Aucune.

Armes : Aucune.

Compétences : Artisanat (Servir) 80 %, Déplacement Silencieux 40 %, Grimper 40 %, Langue Commune 45 %, Melnibonéen 50 %, Monde Naturel 10 %, Potions 10 %.

Les Esclaves Endormis

A l'instar de Jaxoon, les dix esclaves restants de la première équipe de sauvetage sont flasques et soumis. Leurs seuls mouvements consistent en la montée et la descente régulières de leur cage thoracique et leur unique bruit est celui de leur respiration sonore.

Ils sont allongés dans des coussins parfumés et des soieries miroitantes. Leur corps manque de substance pendant la journée et devient solide et rayonnants à la nuit tombée, lorsque la tour se met à luire.

Dépus, le chef des esclaves, entre les mains duquel se trouve le Noeud Coulant de l'Ame, est lui continuellement immatériel, ne formant plus qu'un contour inconstant et scintillant. Rien en ce monde ne peut l'affecter.

Il en va de même pour le précieux Noeud Coulant, un torque indécis composé de trois colliers d'argent, de diamants, et d'opales noires.

Le Secret des Esclaves

Les rêveurs ordinaires du Fantôme des Cités sont plus réels que les fantômes, comme le montre la substance restée en Imrryr.

Les esclaves ont été ensorcelés par Embol Krang alors que Jaxoon a conclu un marché unique avec la cité ; c'est pourquoi sa dépouille mortelle ne s'efface pas. En outre, les esclaves ont payé un prix plus élevé dans leur long sommeil que le Melnibonéen protégé par magie.

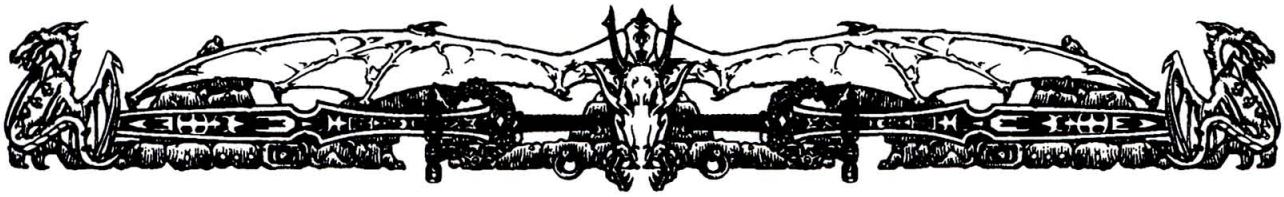
Leurs côtes, leur crâne, et leur pelvis saillent douloureusement, transperçant leur peau sous la pression en dépit des soins permanent des autres esclaves, lesquels lavent et déplacent leurs congénères, les nourrissant de bouillons à la viande et de fruits réduits en purée.

Entrer et Sortir de la Cité

La procédure est compliquée, comme l'indiquent les années d'efforts qu'il aura fallu pour la découvrir. Normalement, seuls les morts ont accès au Fantôme des Cités.

Dans certaines circonstances, des rêveurs accomplis ou toute autre personne assistée en cela par une sorcellerie puissante peuvent y entrer.

L'essence de tous les artefacts en contact avec le corps du rêveur est transférée en cet endroit en même temps qu'eux, à une exception près : nulle créature issue d'un autre monde ne peut visiter ce territoire, nul démon et nul élémentaire. Klo'astra yn a essayé, et tous les liens ont été rompus.



Si les aventuriers tentent d'en emmener dans le Fantôme des Cités, ceux-ci sont libérés en chemin et n'apparaissent pas au lieu de leur destination.

Apparemment, le Fantôme des Cités est peuplé d'âmes humaines ou semi-humaines uniquement, une force quelconque maintenant tous les autres aspects de la vie à l'extérieur. Klo'astra en est venue à cette conclusion car elle évoque une civilisation perdue qui ne devait loyauté ni à la Loi ni au Chaos et qui, même morte, leur interdit d'entrer.

Les Aventuriers Embarquent

Les marchandises empilées à portée de bras des personnages dépassent de très loin leurs besoins, comprenant même un coffre incrusté de joyaux et empli d'épices et de drogues qui atteindrait 25 000 bronzes dans les Jeunes Royaumes.

Parmi les biens emportés par les esclaves on compte une tente et ses accessoires, des tissus, des cordes, des lampes à huile, du vin et divers aliments, des couverts ornés d'un filigrane d'argent, ainsi qu'un astrolabe et un sextant en cuivre. Ils disposent également de tout un bric-à-brac inutile composé de parfums et de sachets d'herbes, d'instruments de musique, et de piquets de tente sertis de joyaux.

Lorsque tout le monde a pris place, Cèès leur fait boire le coup de l'étrier, leur passant pour cela une coupe fumante et ambrée. Celle-ci contient un liquide crémeux, piquant, et bouillonnant. Des herbes à la saveur agréable y ont été ajoutées, mais elles ne réussissent pas à masquer le goût d'anis amer de la drogue onirique, une infusion de dorbien, de fenouil, et de valériane. Les aventuriers doivent réussir un jet de CON x5 pour se forcer à l'avaler. S'ils le ratent, ils vomissent le liquide et doivent de nouveau essayer de l'absorber.

En Entrant dans la Cité

Les PJ qui boivent la drogue voient un flash aveuglant se transformer en une hallucination très vivante. Ils se retrouvent précipités vers un sol qui s'élève rapidement et se modifie de façon déroutante comme ils s'en approchent. Pendant leur chute, ils aperçoivent des tours, des toits, des ponts, et des canaux enveloppés d'une brume floue et brillante. Malgré la vitesse de leur descente, ils atterrissent tous avec un léger heurt. Ils se sont endormis sans s'en rendre compte et ont sombré dans les bras du Fantôme des Cités.

Si le premier personnage lève les yeux, l'aventurier suivant a l'apparence d'une piqûre d'épingle dans le ciel, ou plutôt une déchirure dont la taille enfle et s'estompe pour devenir plus importante au fur et à mesure de sa chute. Ce dernier est irrémédiablement et continuellement tordu, apparaissant tantôt comme une masse dotée de pieds et de mains et tantôt comme un visage gonflé relié à un corps en forme de vésicule recroquevillée, comme si le Fantôme des Cités les percevait au travers d'un prisme déformant et s'efforçait de faire cadrer leur aspect avec l'ordre des choses. Quand les personnages-joueurs tombent plus bas encore, leur physionomie se fait constante jusqu'au moment où leurs pieds touchent le sol ; ils redeviennent alors normaux.

Les aventuriers qui prennent la drogue ensemble apparaissent au même endroit de la cité. La réussite d'un jet de Chance leur permet d'atterrir sur le sol. Un échec les conduit en un lieu incommode : sur un toit, sur une marche, sur un dôme, au sommet d'un arbre, dans un canal, ou dans un bâtiment situé à proximité. Là, ils devront effectuer des jets de Grimper ou de Sauter pour rejoindre les autres.

Les personnages qui n'arrivent pas à ingérer la drogue doivent attendre que Cèès en fasse infuser une deuxième. Ils surgissent dans une autre partie de la cité éloignée de 1D8 x1,6 kilomètres de leurs compagnons. Ils doivent alors traverser la ville en réussissant des jets d'Orientation ou de Pister et ce, jusqu'au moment où ils atteindront un quartier ou des gèns qu'ils connaissent.

Les premières actions des esclaves à leur arrivée consistent à offrir des rafraîchissements aux PJ pendant que ceux-ci installent la tente pour marquer leur point d'accès au monde de l'éveil. Les parois et les bannières brillantes du pavillon palpitent irrégulièrement, oscillant entre matérialité et immatérialité au sein de la majesté stable du Fantôme des Cités.

La Réalité

Malgré le caractère quelque peu outrancier de leur apparition, les personnages-joueurs perçoivent la réalité de ces lieux de la même façon que partout ailleurs. S'ils meurent, ils sont bel et bien morts ; le lien unissant leur corps assoupi à leur esprit est tranché et ces derniers périssent tous deux. Si l'aventurier décédé réussit un jet de Chance, il reste ici à jamais, ombre parmi les ombres, hantant le Fantôme des Cités.

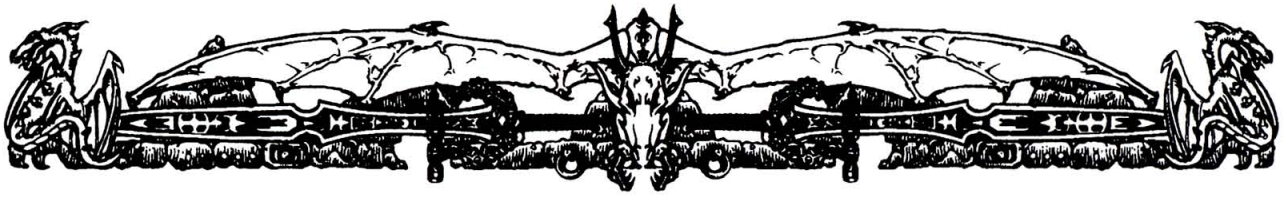
La Recherche

Les PJ peuvent diversifier leurs activités en fonction du temps qu'ils se sont attribués et de la perception qu'ont les joueurs de leurs tâches. Nous vous proposons ci-après une description des rencontres importantes et un scénario plausible. Les maîtres de jeu devront jongler avec les événements pour s'adapter aux intérêts et aux initiatives des joueurs.

Dans ce labyrinthe infini d'édifices, il s'avère quasiment impossible de découvrir la parcelle de terrain vide où se dressait autrefois la Tour Fantôme sans bénéficier d'une bonne connaissance de la cité ou des conseils d'un guide.

Des jets de Pister révèlent les signes de la présence du groupe d'esclaves précédent à proximité du point d'arrivée des personnages. Ceux-ci mènent aux environs de la Tour d'Ombre. Là, toute trace disparaît, les alentours corrompus s'avérant trompeurs et source de confusion.

Il faut donc obtenir d'autres renseignements en allant à la rencontre des habitants du Fantôme des Cités.



Le Fantôme des Cités

La cité s'étend à perte de vue dans toutes les directions. Des tours, des flèches, des palais, des temples et des places sont rejoints par des ponts, des arches, des esplanades, des escaliers, des ruelles, des boulevards bordés de colonnes, le tout étant entrelacé de canaux asséchés. Des statues et des arbres morts se dressent, rangée après rangée, le long des avenues principales, ou parsèment les places et les jardins.

Autour des bâtiments les plus hauts s'étalent les vestiges de jardins à la française. Des tiges recroquevillées témoignent en silence des anciennes forêts de fleurs. Des feuilles sèches pendent sans énergie à des buissons fanés, attendant d'être libérées par un vent qui ne soufflera plus jamais.

La cité reluit d'une lumière calme tout en étant enveloppée d'un manteau de brume floue et brillante, laquelle dissimule autant de choses que la lumière en révèle.

Ce brouillard est plus épais à midi, quand la visibilité est réduite à moins de 30 mètres, et se dissipe la nuit.

Les rais d'une lumière glorieuse tombent et traversent la brume, montrant une flèche par ici, baignant un mur d'une teinte dorée par là. A l'aube et au crépuscule, les rayons voilés confèrent une mortalité éphémère à la cité éternelle.

Les bâtiments ne relèvent pas d'un temps ou d'un lieu particuliers ou, pour être plus exact, relèvent de tous les temps et de tous les lieux.

Tous affichent des qualités architecturales. Les aventuriers sont frappés par cet imbroglio de structures et par la force, la simplicité, ou la beauté de chacun de ces édifices.

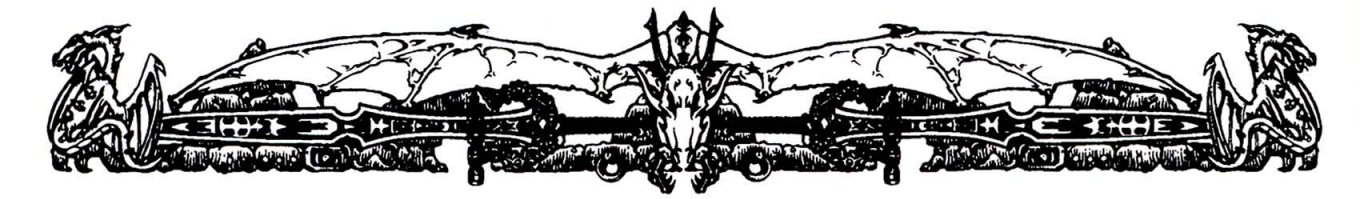
C'est comme si la cité était le lieu de repos de l'architecture et la preuve ultime que chaque grand bâtiment acquiert une âme.

La cité est vide de toute population. Personne ne vit dans ces coquilles inoccupées et nul ne se réunit sur les places publiques. Le Fantôme des Cités est magnifique mais indiciblement seul et triste. Les habitations sont conçues pour abriter des gens, aussi pleurent-elles la perte de leurs occupants.

Comme les visiteurs en vie se déplacent dans la cité, l'air lourd s'anime. Les édifices adoucissent leurs façades pour leur souhaiter la bienvenue et semblent les prier d'entrer.

Les arbres morts s'agitent quelque peu comme, l'espace d'un instant, la sève coule en eux ; ils lèvent alors leurs branches plus haut et plus dignement, saluant les personnages-joueurs. La cité a faim d'âmes humaines. Plus les étrangers y restent, et plus elle se fait rayonnante.

Elle perçoit les souvenirs de bâtiments où les PJ ont été heureux et les recrée par intermittence le long des allées latérales. Elle modifie l'écho des voix pour en faire des saluts lancés par des amis depuis longtemps décédés et les promesses d'une paix éternelle.



La Cité Solitaire

Plus les aventuriers restent dans la cité et plus le chant de sirène de cette dernière devient insistant. Tant et si bien qu'il se mue en un doux murmure à jamais imprimé dans leur esprit, une invitation à mourir pour ne plus jamais s'en trouver séparés. Jaxoon a entendu cet appel mais, étant à la fois un Melnibonéen et un rêveur accompli, il est parvenu à tromper et la mort et la séparation, ne faisant plus qu'un avec le Fantôme des Cités tout en restant en vie. Les personnages n'auront peut-être pas cette chance. Ils doivent, à chacune de leurs visites, réussir un jet de POU au moment de leur départ ; pour ce faire, ils commencent avec POU x10 et diminuent ce multiplicateur de 1 point pour chaque visite ultérieure. S'ils ratent leur jet, ils n'ont plus envie de partir.

Le MJ devrait constamment faire référence au Fantôme des Cités afin de rappeler aux joueurs le caractère surnaturel du décor dans lequel ils évoluent. Toutefois, cet aspect ne devrait pas passer au premier plan de l'aventure. Les PJ ne peuvent en aucune façon exercer une quelconque influence sur ce décor. Ils ne peuvent pas même tracer la carte de sa totalité car il est infini ; en outre, les joueurs risquent d'être lassés par une longue description narrative à laquelle ils ne participent pas.

Les Habitants

Des fantômes habitent cet endroit, des gens qui ont écouté son appel à y résider dans la paix. Beaucoup finissent par se fondre avec leur cité bien-aimée et perdent tout souvenir d'eux-mêmes.

Telle est le don ultime de la cité. Certaines âmes inassouvies recherchent Tanelorn en ce lieu et ce, même après leur trépas. Pourtant, elles ne parviennent pas à la trouver. Voyageurs ou simulateurs, les fantômes des mortels sont généralement invisibles aux rêveurs mortels. Ils deviennent visibles par-ci par-là au cours de la nuit, et c'est à ce moment-là que le Noeud Coulant de l'Ame peut les emprisonner.

Les aventuriers rencontrent 1D6 fantômes par nuit. Ces visions durent 1D10 rounds lors de caprices temporels coïncidents qui permettent aux morts et aux vivants de se voir.

Les fantômes sont impalpables et rayonnants. Leur visage est pensif et leurs yeux emplis de visions de splendeur. Ils sont habillés selon des modes datant de toutes les époques et provenant de toutes sortes d'endroits. Ils traversent joyeusement murs et humains, à moins d'être retardés par la réussite d'un jet d'Eloquence lorsqu'ils perçoivent le rêveur. Ceux que l'on rencontre auprès de la Tour d'Ombre s'enfuient à moins d'être convaincus de rester par le biais d'un jet de Baratin. En effet, ils ont appris à craindre d'être capturés par Embol Krang.

Les convertis posent un regard amical sur les étrangers et les enjoignent à se joindre à eux et à se délecter de la splendeur de la cité défunte. Si leur invitation est rejetée, ils secouent tristement la tête et des larmes fantômes coulent faussement sur leur visage.

Ceux d'entre eux qui recherchent Tanelorn interrogent avidement les rêveurs sur la cité légendaire. Certains chercheurs pourraient ne pas avoir compris qu'ils sont morts et si les aventuriers les informent de leur condition d'esprits, ils fuient en poussant des cris stridents, réalisant qu'ils ne trouveront jamais la paix.

Quand les personnages ont décliné l'invitation de se fondre dans la cité ou admis ne pas connaître Tanelorn, le fantôme s'en va.

Son départ pourra être différé si les PJ font preuve de ruse dans la façon de formuler leurs questions et leurs réponses. Toutefois, les fantômes se montrent insistants vers la fin du temps qui leur est imparti et ne tardent pas à s'éloigner en flottant avant de s'évanouir.

Fantômes Rencontrés

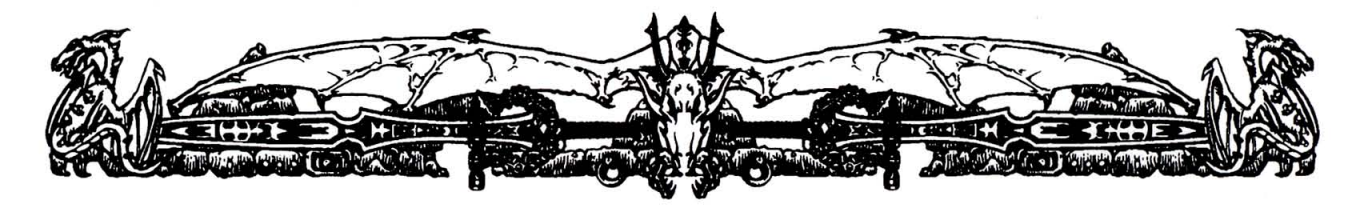
1D20	Fantôme
1	Maron*
2	Sulvi*
3	Smaul*
4	Arlan*
5	Moku
6	Arwill
7	Pikil
8	Varn
9	Unique
10	Ankharon
11	Dantik
12	Relloric
13	Korel
14	Brangym
15	Estercion
16	Sémalla
17	Hilva
18	Mérik
19	Bénon
20	Fruppli

* Ces quatre fantômes sont décrits en détail. Les autres sont seulement esquissés.

Le Savoir des Fantômes

Leurs conversations portent sur leurs divers buts et histoires personnelles, sur le Fantôme des Cités, sur les rêveurs en visite, et sur les effets produits par Embol Krang sur la cité.

La Tour d'Ombre : la plupart des fantômes connaissent l'emplacement de la Tour d'Ombre et les effets qu'elle a sur le Fantôme des Cités. Certains avertissent les aventuriers de ne pas s'y rendre, mais d'autres les supplient de débarrasser la



cité de cette abomination car celle-ci les détruit et transforme l'ambiance paisible du Fantôme des Cités en un climat de terreur. Etant de simples fantômes, ils ne peuvent nuire à la Tour d'Ombre ni à ses occupants mortels.

Cette dernière n'est pas loin. Il suffit aux personnages d'interroger deux fantômes à ce propos pour être dirigés vers ses alentours infestés de ténèbres. Elle se trouve à 1D3 jours de marche de leur point d'arrivée.

La Tour Fantôme : rares sont les fantômes qui savent où la Tour Fantôme se dressait, mais certains se souviennent d'avoir vu un rêveur melnibonéen dans la cité.

Les PJ doivent voyager et interroger les fantômes avec succès pendant 1D6 nuits pour découvrir le site de la tour sans aide extérieure, chaque fantôme les dirigeant un peu plus loin dans leur recherche.

Les Esclaves Disparus : quelques fantômes ont vu Dépus et sa procession d'esclaves errer dans la cité. Ils ne les ont plus aperçus depuis un bon moment et la dernière fois les mortels se dirigeaient vers l'ouest, là où la Tour d'Ombre se dresse.

Quatre Fantômes

Maron

Il a l'apparence d'un homme âgé de trente/trente-cinq ans et porte une tenue de marin. De son vivant, c'était un marin des Cités Pourpres.

Même mort, son langage est chargé de termes nautiques. Il s'est suicidé alors qu'il était perdu en mer, craignant d'être contraint de rejoindre l'immonde flotte de Pyaray s'il se noyait.

Grâce à cet acte il a gagné l'abri de cet endroit, «où il n'y a plus d'océans» dit-il tristement. Ayant beaucoup voyagé, il parle de l'architecture avec autorité, s'interrogeant sur l'immense diversité des styles affichée par le Fantôme des Cités, émettant des hypothèses pour en expliquer la raison.

Maron connaît l'emplacement vide où la Tour fantôme s'élevait jadis. En effet, il s'agit de la seule parcelle de terrain dénudée de toute la cité. Il a vu un rêveur en cet endroit, un Melnibonéen.

Maron, fantôme d'un marin

INT 12 POU 17

Sulvi

Sulvi a l'aspect d'une femme approchant la trentaine. Elle se tient avec une dignité issue des épreuves qu'elle a endurées.

Au bout d'une vie difficile d'aventures non recherchées, elle a été capturée et cruellement tuée par les sorciers de Pan Tang. A force de volonté, elle a trouvé la paix dans le Fantôme des Cités.

Elle cherche à fusionner avec la ville, et supplie les autres de partager le repos qu'elle a acquis. Elle est visiblement troublée si on l'interroge sur sa vie, ses souvenirs effacés revenant à la surface. Elle évite toute série de questions prolongée.

Elle a vu la Tour d'Ombre et a fui en proie à la terreur, ayant appris son origine et son histoire quand elle se trouvait dans l'Ile Démon. Elle a vu un visage dans une des fenêtres du haut, comme si un rêveur y était emprisonné.

Sulvi, fantôme d'un esclave

INT 14 POU 16

Smaul de Nadsokor

Il offre l'image d'un pauvre hère dépourvu de mains et recouvert de pinçons suintants. Il est impossible de lui donner un âge, mais il est soit très jeune, soit très vieux.

Smaul a défié Urish, le Roi des Mendiants, en se faisant le champion de Tanelorn, un endroit dont il ignore tout si ce n'est qu'il apporte la paix.

Il a d'abord été mutilé puis mis à mort pour son impiété. Même mort, il cherche le refuge la Cité Eternelle, mais il ne peut s'y rendre à présent.

Smaul de Nadsokor, fantôme d'un mendiant

INT 10 POU 13

Arlan

Il se présente comme un membre bien bâti, bien nourri, et vêtu avec grandeur de l'aristocratie libre et insouciante de Jharkor. Une gemme fantomatique façonnée de sorte à reproduire la Flèche de la Loi domine ses effets.

Arlan est un jeune gars aimable doté d'une morale très souple. Il interpelle les aventuriers, cherchant à savoir dans quelle cité il se trouve, et comment il y est parvenu.

Etant arrivé depuis peu, il ne peut pas apprendre grand chose aux personnages. Il a été assassiné lors d'un assaut mené contre le Temple de la Loi de Dhakos et n'a pas encore réalisé qu'il était mort.

A son insu, les Seigneurs de la Loi ont rejeté son âme, ne la jugeant pas assez respectueuse des lois. Ils lui ont donc refusé leur protection et il s'est retrouvé dans le Fantôme des Cités.

Si les PJ comprennent des femmes en leur sein, Arlan leur offre galamment une rose car il a vu les plus belles qui soient pousser non loin.

Toutefois, quand il a compris qu'il était mort, il s'avère avant tout abasourdi et s'éloigne au hasard «pour prendre le temps de réfléchir». L'aventurière doit donc trouver et cueillir ses propres roses.

Arlan, fantôme d'un aristocrate

INT 15 POU 14

Autres Fantômes

Moku, fantôme d'un chasseur
INT 14 POU 11

Arwill, fantôme d'un marchand
INT 16 POU 13

Pikil, fantôme d'un fou
INT 8 POU 18

Varn, fantôme d'un artisan
INT 13 POU 12

Unique, fantôme d'un nomade
INT 12 POU 15

Ankharon, fantôme d'un sorcier
INT 19 POU 23

Dantik, fantôme d'un guerrier
INT 11 POU 12

Relloric, fantôme d'un troubadour
INT 15 POU 14

Korel, fantôme d'un artiste
INT 17 POU 14

Brangym, fantôme d'un forgeron
INT 12 POU 12

Estercion, fantôme d'un roi
INT 14 POU 13

Semalla, fantôme d'une commère
INT 13 POU 10

Hilva, fantôme d'un assassin
INT 9 POU 8

Merk, fantôme d'un médecin
INT 15 POU 12

Benon, fantôme d'un prophète
INT 17 POU 15

Frupplil, fantôme d'un idiot
INT 13 POU 13

L'Attention Familiale

Tandis que les aventuriers se promènent en rêve, les habitants du monde réel de la Tour Fantôme commencent à s'intéresser à leur sort de façon active.

L'Aventure de Mariade

Histoire d'attirer l'attention de sa mère, Mariade décide d'aller jeter un oeil sur ce monde dont tout le monde parle tant. Elle vole un peu de drogue onirique à Cèès et visite l'endroit en question.

En digne fille de son père elle tombe également amoureuse du Fantôme des Cités. Toutefois, son intérêt personnel est fort développé et l'empêche donc d'éprouver le désir de rester.

Les personnages-joueurs pourront trouver des traces de la présence de Mariade.

Un jet de Pister révèle les empreintes de pas d'une femme mince et un jet d'idée rappelle au pisteur que si les fantômes ne laissent pas de traces, tel n'est pas le cas des mortels.

Un jet de Chercher permet de découvrir des fleurs mortes réunies en une tresse et un jet de Sagacité évoque le souvenir de la fille de Klo'astra, celle-ci réalisant des couronnes de fleurs lorsqu'elle s'ennuie ou se sent seule. Un jet d'Ecouter pourra capter les chansons qu'elle entonne en marchant.

Si les PJ recherchent vivement Mariade, ils finissent par la trouver à un moment ou un autre, ou vice versa («Ouh ouh ! Bonjour tout le monde !»).

Elle prend le commandement de l'expédition, donne des ordres à tout le monde, taquine les fantômes, boude, tente de partir seule, et ne cesse de se comporter en enfant gâté.

Malgré ses défauts, c'est une guerrière compétente et confiante en elle, et elle n'hésite pas à tirer ses armes de leur fourreau pour participer à la bataille si l'occasion se présente.

Si les aventuriers ne la cherchent pas, voire s'ils l'évitent soigneusement, elle pourra, à l'appréciation du maître de jeu, se lasser et repartir ou tomber dans les griffes d'Embol Krang.

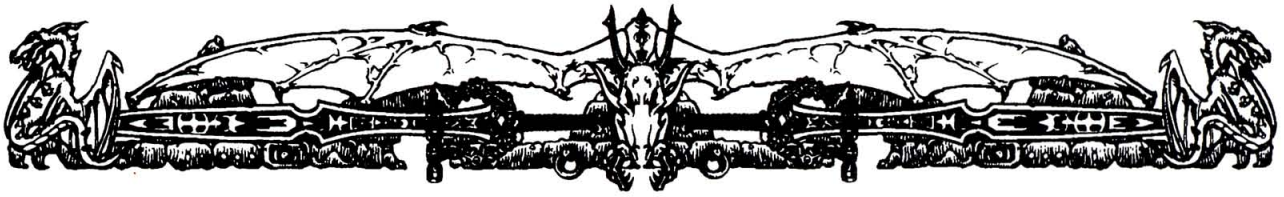
Dans ce dernier cas, les personnages pourront découvrir les traces d'un combat bref conduisant à un enlèvement : des guirlandes de fleurs tressées jetées au milieu de mains et de nez de zombies tranchés. Une traînée marque le sol en direction de l'ouest, là où se trouve la Tour d'Ombre.

La Vengeance de A'Ary'

A'Ary s'ennuie également et les formes endormies des aventuriers sont le seul exutoire dont il dispose.

Il s'amuse à créer des diversions inoffensives comme passer la main d'un des PJ dans un bol d'eau chaude afin de stimuler un relâchement de sa vessie, raser une tête en traçant des motifs comiques, mettre un autre personnage complètement nu, ou intervertir les biens personnels de plusieurs d'entre eux.

Aucun de ces actes n'a de conséquences sur leur errance dans le Fantôme des Cités, mais peut leur occasionner quelques désagréments à leur réveil.



Les aventuriers qui l'ont énervé ou rabaissé subissent des facéties particulièrement malicieuses, par exemple une petite torture infligeant 1D6 points de dégâts au maximum.

Si ses victimes ratent leur jet de Chance, elles héritent d'une cicatrice et perdent ainsi 1 point d'APP.

A'Ary sait que sa mère ne sera pas contente s'il occasionne des blessures graves aux personnages-joueurs et ce, même s'il s'agit de simples humains.

En fait, il met ses petits forfaits sur le compte de l'un des autres esclaves et se porte volontaire pour le fouetter.

Où s'entrelacent et tètent les roses spectrales.

La Préoccupation de Jakoonn

Le site de la Tour Fantôme absente peut être trouvé grâce aux indications des fantômes. La parcelle de terrain où cet édifice se tenait a été noircie et accidentée, comme si elle avait été labourée, par les tentatives répétées de Jaxoon pour écrire des poèmes.

Son esprit apparaît sporadiquement à l'emplacement de la Tour Fantôme, troublé par les imperfections de sa poésie.

Les vers suivants ont été creusés dans la terre :

Je réside dans la cité de mes rêves, ma vision fantomatique
Mais mon enveloppe mortelle respire dans un autre endroit.
Franchis les portes de Tanelorn, oh étranger, et réjouis-toi,
La gloire que tu cherches repose dans le silence de la mort tragique

Le mot *Je* a été raturé et remplacé par un *Tu* hésitant. *Tes, qui ?* ont été ajoutés au-dessus de *mes rêves*. Sous la dernière ligne se trouve une dernière annotation : *dans le silence des mâchoires/de la panse de la mort tragique ???*

Du fait du marché unique qu'il a passé avec le Fantôme des Cités, le fantôme de Jaxoon possède quelques pouvoirs particuliers.

Il est capable de rester visible par sa seule volonté. Il est libre d'aller et venir où bon lui semble dans la cité.

Le visage de Jaxoon est aussi calme et rayonnant que ses congénères fantomatiques. Il est suprêmement heureux et n'a aucune envie de regagner Imrryr.

Il est surpris et amusé si les aventuriers pensent à lui raconter leur histoire, mais il préfère discuter des problèmes inhérents à son poème inachevé. Il en est à sa 500ème tentative et il n'est toujours pas parvenu à parfaire sa métaphore.

Il tente de se soustraire à la capture du Noeud Coulant de l'Ame et se dématérialise si les PJ persistent.

Il ne peut regagner son corps si les personnages ne ramènent pas son fantôme à Imrryr par l'intermédiaire du Noeud Coulant de l'Ame ou de l'une des bouteilles d'Embol Krang.

Ame de Jaxoon D'Aan, rêveur prisonnier

INT 26 **POU 26**

Embol Krang et sa Tour d'Ombre

Autour de la Tour d'Ombre, le Fantôme des Cités a été perverti sur un peu plus d'un kilomètre carré. Les magnifiques boulevards et palais ont été remplacés par une architecture de la peur, des bâtiments façonnés par des génies à l'esprit tordu pour inspirer le dégoût, une crainte révérencielle, et la haine.

Dans les Jeunes Royaumes, on trouve ce genre de constructions à Hwamgaarl : temples, prisons, abattoirs, et autres palais conçus pour briser l'esprit humain. Les ombres de ces édifices entourent maintenant la Tour d'Ombre.

Aux confins de cette zone déformée, les immeubles se mêlent à l'architecture habituelle du Fantôme des Cités. Si les aventuriers effectuent des visites répétées en ces lieux, ils se rendent compte que ces limites s'étendent lentement et astucieusement, gauchissent les autres demeures, et gagnent sur l'extérieur à la façon d'un cancer.

Dans ce quartier, les ruelles sont étroites, étriquées, et sinistres, serpentant mystérieusement en des maisons dont les porte-à-faux occultent le ciel. Nombre de ces allées mènent à la Tour d'Ombre, y compris celles qui, à première vue, semblent s'en éloigner.

Les résidences craquent furtivement et leurs fenêtres sont petites et ombragées, de sorte qu'il s'avère impossible de voir l'intérieur des bâtisses. Des odeurs abjectes s'en échappent.

L'atmosphère devient menaçante et suscite la claustrophobie. La douce brume se transforme en miasmes inquiétants comme les couchers et levers de soleil baignent le tout d'une couleur rouge sang. Les bâtiments les plus impressionnants surgissent brusquement et d'angoissante façon du brouillard, leurs façades n'admettent pas l'évasion et promettent de se venger.

Les fantômes résidant en cet endroit sont des ombres ou des victimes du mal ; ils dévorent les PJ des yeux car ils les savent condamnés.

La réussite d'un jet d'Orientation est nécessaire pour se dérober à ce secteur après y être entré et regagner l'air plus sain du reste de la Cité. Il faut également réussir un jet d'Orientation pour atteindre la Tour d'Ombre, à moins de forcer un pauvre fantôme à révéler son emplacement. Tôt ou tard, mais inévitablement, celle-ci les trouvera.

Maîtres de jeu, si les personnages-joueurs sont enclins à développer une paranoïa ou des soupçons mutuels, c'est le moment rêvé de les provoquer davantage encore. S'ils discutent et ratent leur jet d'Ecouter, déformez leurs propos pour attiser leurs suspicions et leurs haines. Dites-leur qu'ils ont l'impression d'être observés et contemplés avec un petit sourire affecté, par leurs soi-disant amis peut-être. Ce sentiment cesse dès qu'ils ont quitté cette partie de la ville.

La Triste Histoire d'Embol Krang

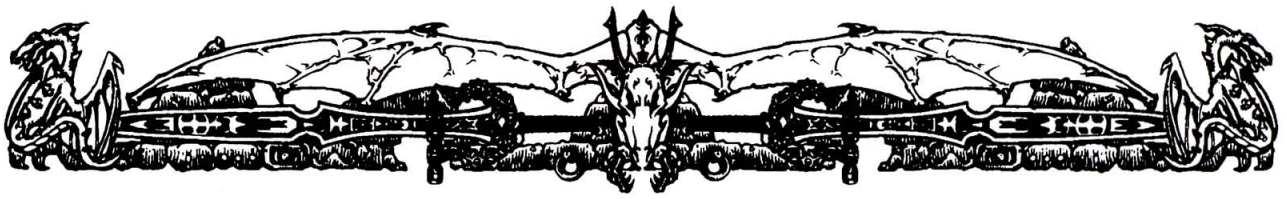
Embol Krang était un sorcier puissant qui, dans son orgueil démesuré, chercha à surclasser les Melnibonéens et à prendre le contrôle de Stormbringer et de Mournblade. Il échoua et se retrouva isolé sur le Plan des Ombres, le lieu de repos de ces deux épées.

Ses grands pouvoirs et ses hautes compétences suffisent tout juste à le défendre contre les dieux démons mineurs qui sillonnent ce lieu redoutable. Pris au piège du Plan des Ombres, survivant dans le seul espace exigu que gardent ses protections démoniaques, Embol Krang est devenu un rêveur accompli. Il a découvert le Fantôme des Cités par hasard où il a fini par faire apparaître le rêve de sa tour.

C'est là qu'il réside, regagnant sa prison du Plan des Ombres une heure à peine par journée de vingt-quatre, afin de veiller aux besoins de son corps défaillant et de maintenir les protections qui, à elles seules, le préservent des horreurs tapies à leur seuil. Le génie du Fantôme des Cités admet l'existence de la Tour d'Ombre en échange de l'adhésion absolue de cette dernière à sa charte. Par conséquent, la présence de la tour déforme la Cité.

Embol Krang a ainsi vécu deux siècles de solitude. A présent, c'est une créature tordue et ratatinée ressemblant à une liche. Ses pouvoirs surnaturels prolongent sa vie comme il se débat désespérément pour s'évader.

Sa haine du beau et la puissance de son ego font qu'il rejette le leurre mortel du Fantôme des Cités. Il a acquis un pouvoir sur les fantômes et les âmes d'une façon semblable à celle d'un sorcier jouissant d'une influence sur les démons et les élémentaires. Il peut les lier et les contrôler.



Quand les esclaves melnibonéens sont venus chercher leur maître, Embol Krang les a trompés et piégés, les forçant à lui narrer leur histoire. Un rêveur melnibonéen, sorcier puissant, se trouvant dans la même posture que lui ? A l'évidence, les dieux avaient finalement jugé qu'il était temps de libérer le Pan Tangien ! Krang se refuse à croire qu'une personne puisse gagner ce lieu de plein gré, et même si Jaxoon le lui explique, le sorcier s'imagine que le melnibonéen lui ment ou recherche quelque avantage en lui affirmant cela et ne pense donc pas ce qu'il dit. L'arrivée des esclaves a incidemment résolu son

Les Roses Spectrales

Seuls les yeux de la mort révèlent
Où s'entrelacent et tètent les roses spectrales.
Cueillez ces fleurs d'un souffle mortel,
Mais de la mort ayez l'étreinte finale.

Les roses spectrales sont peu abondantes. Elles poussent dans les cimetières du Fantôme des Cités et seuls les fantômes peuvent les voir. A l'instar de ces derniers, elles sont invisibles à l'exception de rares conjonctions des réalités jumelées du Fantôme des Cités.

Afin d'approcher le caractère exceptionnel des coïncidences requises, les roses spectrales deviennent physiques aux yeux du chercheur mortel dans le seul cas où ce dernier réussit un jet de POU x1 tout en tâchant de les trouver pendant la nuit. Elles sont à moitié matérielles et leur découvreur a 1D10 rounds pour les cueillir avant qu'elles ne disparaissent à nouveau.

Leur doux parfum est assurément celui des roses humectées d'eau de pluie. Il est possible de localiser leur emplacement en réussissant un jet de Sentir/Goûter et ce, même si le chercheur ne peut ni les voir ni les toucher. Cet effluve demeure dans la mémoire de ceux qui le sentent pendant une durée surnaturelle. Elle aide fortement ces derniers à se remémorer certaines choses. La réussite d'un jet de Chance rappelle une scène agréable du passé, mais l'échec de ce même jet amène de terribles souvenirs.

Les mortels n'ont aucun mal à distinguer ces fleurs de la végétation morte en la regardant par les yeux d'un crâne. Les personnes utilisant cette aide doivent seulement réussir des jets de Chercher et de Monde Naturel à raison d'une tentative toutes les quatre heures. Elles peuvent uniquement les cueillir en les regardant par le biais de leur instrument de vision. Sinon, les roses sont invisibles et immatérielles et ce, même si on peut toujours les sentir.

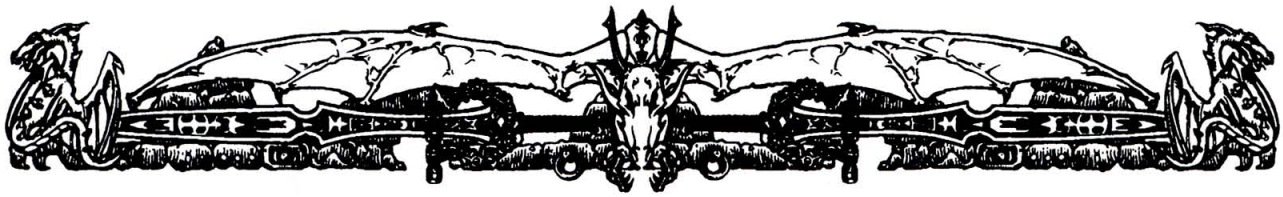
Tout être passant de vie à trépas peut également percevoir des roses spectrales s'épanouir tout autour de lui dans une luxuriance capiteuse.

Les roses spectrales escaladent et vagabondent sur les monuments, les statues, les murs, et engouffrent parfois des bâtiments entiers. Il se trouve toujours une plante unique en un endroit unique. Elles sont immatérielles, rayonnantes, et teintées d'argent. Leurs fleurs fantômes se tournent vers toutes les âmes humaines qui s'en approche. Leurs feuilles tressaillent et leurs vrilles se déplacent sournoisement en direction de l'aventurier.

Le seul moyen de cueillir les roses en toute sécurité consiste à utiliser un membre mort ou, là encore, un mourant. Il est possible de les transporter dans une main morte, mais elles meurent en quelques heures. Si elles sont ramassées par une personne mortellement blessée, elles plantent des racines psychiques dans l'âme mourante de cette dernière et fleurissent des années durant sans autre forme d'alimentation.

Les roses spectrales sont vampiriques. Si elles sont volontairement cueillies par un vivant, elles tentent de prendre racine dans son âme. Elles ont un POU de 3D6 et doivent vaincre le POU de leur victime en effectuant un jet sur la Table de Résistance. En cas de succès, elles prennent racine et drainent 1 point de POU par jour. La personne ainsi parasitée est saturée de leur parfum spectral et peut voir les roses en permanence. Quand le POU de l'hôte tombe à zéro, il meurt et les roses fleurissent.

Un rosier n'attaquera une même personne qu'une seule fois. Les roses spectrales ne peuvent se propager dans l'âme d'une personne ne souhaitant pas les cueillir. Tous les points de POU perdus contre ces roses le sont de façon permanente et ce, même si les greffons de ces dernières sont déracinés.



autre problème. Il a trouvé le moyen de les intégrer davantage au Fantôme des Cités et de supprimer toute chance de les ramener à leur possesseur. Il peut maintenant faire des expériences sur eux et utiliser leur bouche pour permettre aux morts de parler.

Il a employé cette technique avec Dépus afin d'obtenir le Noeud Coulant de l'Ame. Depuis, il ensorcelle un esclave par jour selon le même procédé jusqu'à ce qu'ils soient tous en son pouvoir.

Le triomphe d'Embol Krang repose dans son utilisation intensive du Noeud Coulant de l'Ame. Il envoie Dépus dehors pour y piéger des fantômes qu'il force ensuite à se fondre dans la carcasse des esclaves. C'est le seul moment où il laisse le Noeud Coulant de l'Ame s'éloigner de sa personne. Il tue d'abord les esclaves pour s'assurer la soumission des fantômes. Il interroge le zombie ainsi créé, cherchant des informations sur l'agencement de la cité et l'emplacement précédent de la Tour Fantôme et de son propriétaire

Ses méthodes inutilement brutales se sont retournées contre lui car les fantômes (piégés, désespéré, mais très volontaires) se sont unis pour refuser de lui donner les renseignements qu'il désire connaître.

Il a créé dix corps habités par des fantômes avant de comprendre l'immense gâchis résultant de cette procédure. A présent, il emploie les zombies comme gardes cérémoniels de sa tour quand ils ne répondent pas à ses questions. Il a épuré sa technique au point d'utiliser la même carcasse pour interroger plusieurs fantômes, les évinçant les uns après les autres pour en piéger de nouveaux.

Il compte ainsi utiliser un autre membre de sa réserve d'esclaves limitée dans le seul cas où le corps actuellement exploité tombe en morceaux. Il ne libère pas les fantômes évincés, il les garde dans l'éventualité d'un autre interrogatoire.

Il a ainsi acquis une connaissance exhaustive des zones les plus proches de la Cité et les a représentées sur une grande carte qui orne les murs de la Salle des Convocations. Si les aventuriers volent ou examinent cette dernière en réussissant un jet de Mémoriser, ils n'ont plus besoin de recourir à des jets d'Orientation pour explorer le Fantôme des Cités.

Embol Krang

Seule sa volonté maintient Embol Krang en vie. Il coiffe ses longs cheveux clairsemés en travers de sa tête tachetée et dégarnie, les faisant retomber autour d'un visage dont les traits caractéristiques sont un grand nez, des joues creuses, et un sourire figé. Ses ongles et ses poils sont longs et sales. Il est émacié, tordu, et si replié sur lui-même que son visage ressemble à un crâne souriant, dodelinant et avide sous l'effet de sa paralysie et ce, même quand Embol Krang est furieux. S'il est heureux ou en colère, il se met à baver.

Dans sa nouvelle morbidité il porte un linceul encombré de moisissures tombales. Lourd et opalescent, le Noeud Coulant de l'Ame étincelle à son cou fripé et courbé.

Embol Krang a l'esprit vif, puissant et mauvais. Il excellait au jeu de la politique tortueuse de Pan Tang, aussi est-il improbable qu'il se laisse prendre en faute par des personnes relativement novices comme les personnages-joueurs. Il prend l'initiative quand il le peut et réagit vite quand cela lui est impossible.

Dans sa solitude nécromantique, Embol Krang a perdu la majeure partie de ses capacités à traiter avec les vivants, devenant un nécromant par défaut.

S'il a une longue conversation avec les aventuriers, il perd son assurance car leur libre arbitre met sa morne existence en question. Il serait vraiment plus heureux si ces derniers étaient décédés et si lui-même pouvait les enfoncer dans ses horribles bouteilles ou les en extirper à volonté.

Son mode de défense principal consiste en l'ordre qu'il a donné à ses partisans de faire barrage de leur corps pour protéger le sien. Il s'enfuit alors, regagnant son propre corps sur le Plan des Ombres.

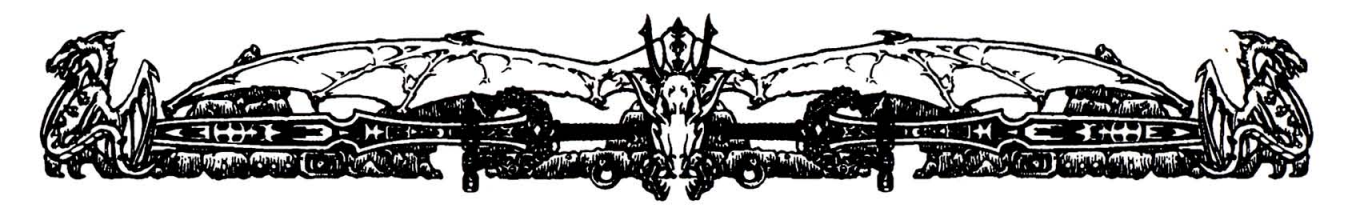
Piège de l'Ame

Ce sort est jeté sur un rêveur ou un fantôme, moyennant la dépense d'un point du POU du jeteur de sorts et la réussite d'un jet de POU:POU. Il faut trois rounds de mêlée pour le lancer. L'utilisateur doit avoir les deux mains libres, être parfaitement concentré, et voir l'âme à lier.

Piège de l'Ame attache cette dernière aux caprices du sorcier au sein du Fantôme des Cités. L'âme ainsi liée ne peut entreprendre aucune action physique à l'encontre du magicien et est contrainte d'obéir à ses ordres. Le corps de la victime, endormi dans les Jeunes Royaumes, devient incessamment immatériel et ne peut être affecté, quoique son contour argenté reste perceptible et entretient une légère résistance.

Ce sortilège peut être appris ou inversé si un sorcier doté d'un score minimum de 20 % en Million de Sphères examine les notes d'Embol Krang pendant au moins une semaine, au bout de laquelle il doit réussir un jet de pourcentage. Il fonctionne dans le seul Fantôme des Cités.

Embol Krang peut également drainer le pouvoir des fantômes pour son usage personnel, en guise de châtiment, ou pour tuer. Il utilise le POU à raison d'un point pour un point et peut également convertir 10 points de POU drainés en 1 point de POU personnel. C'est ainsi qu'il maintient son énergie.



Embol Krang, vil sorcier de Pan Tang

FOR 9 **CON** 30 **TAI** 8 **INT** 21 **POU** 30
DEX 11 **APP** 3

Chaos 291 **Balance** 38 **Loi** 90

Points de Vie : 19

Modificateur aux Dégâts : aucun.

Armes : aucune.

Armure : aucune.

Sorts : Abrogation de la Magie (1-4), Ame de Chardros (1-3), Confusion (1), Convoquer Fantôme*, Liens Indestructibles (3), Marteau Infernal (1-4), Minuit (1), Piège de l'Ame*, Rasoir Infernal (1-4), Réfutation (1-4), Sagesse de Slortar (1-3), Sauvegarde (3), Vérole (1), Vue de Sorcière.

** Ces sorts n'ont d'effet que dans le seul Fantôme des Cités.*

Compétences : Baratin 78 %, Chercher 88 %, Déplacement Silencieux 146 %, Dissimuler un Objet 76 %, Ecouter 56 %, Eloquence 34 %, Esquive 35 %, Evaluer 76 %, Haut Idiome 50 %, Langue Commune 105 %, Mabden 105 %, Melnibonéen 95 %, Million de Sphères 68 %, Monde Naturel 30 %, Potions 82 %, Scribe 214 %, Soumettre Fantôme 76 %, Torturer Fantôme 89 %.

Rêve de Sorcier

Embol Krang passe le plus clair de son temps dans sa tour. Lors de rares occasions il s'aventure dehors à la nuit tombée, accompagné de cinq zombies, pour se promener et profiter de l'atmosphère environnante.

Il agit de façon amicale si les personnages sont pacifiques. Il perçoit d'abord ces derniers comme des âmes partageant le même emprisonnement que lui et avides d'être utilisées pour trouver la délivrance.

Toutefois, sa nature pan tangienne lui fait poser sa supériorité comme évidente, ce qui, ajouté à sa brutalité, risque de contrarier toute tentative de conclure une alliance permanente.

Si Embol Krang attrape Jaxoon, les deux âmes arrivent rapidement à une impasse pour être tout autant bornées, querelleuses et puissantes.

Jaxoon refuse de faire quoi que ce soit pour Krang s'il est prisonnier d'une bouteille ou d'un corps humain. Krang n'a rien à lui offrir car Jaxoon ne désire pas quitter le Fantôme des Cités.

Leur discussion consiste en des réparties glaciales entrecoupées de moments où Embol Krang sombre dans des divagations incohérentes.

Les aventuriers mettent involontairement un terme à cette impasse en amenant Mariade. Lorsque Embol Krang a découvert de qui il s'agit et la tient en son pouvoir, il ensorcelle son âme, rendant son corps translucide et impalpable dans les Jeunes Royaumes. Jaxoon accepte alors de l'aider dans l'intérêt de sa fille, mais il vaut mieux tirer le voile sur les scènes grotesques qui s'ensuivent, maintenant que le Pan Tangien a deux Melnibonéens sans défense sous sa coupe.

Oeuvrant de concert, les deux sorciers mettent un mois à libérer Embol Krang du Plan des Ombres. La Tour d'Ombre regagne triomphalement Hwamgaarl et un grand mal est lâché dans le monde de l'éveil.

Il est improbable qu'Embol Krang délivre Jaxoon ou Mariade. Lors de son retour aux Jeunes Royaumes il trouvera sûrement un moyen d'emmener leur âme avec lui afin de se réjouir de leurs souffrances.

Horde Fatale d'Embol Krang

Leur armure est le rêve de celle que portait l'ancien garde des cérémonies d'Embol Krang. Le Pan Tangien l'a décorée en la parant de moisissures tombales et de toiles d'araignées. Les zombies fantômes ne cessent de se lamenter, souhaitant être libérés. Si l'un d'eux est détruit, le fantôme lié à son corps est délivré et s'évanouit en riant et en chantant de joie.

	1	2	3	4	5	6	7	8
FOR	18	18	18	18	18	18	18	18
CON	16	15	17	12	16	15	17	12
TAI	14	13	16	12	14	13	16	12
INT	7	5	6	5	7	5	6	5
POU	1	1	1	1	1	1	1	1
DEX	9	8	8	7	9	8	8	7
APP	3	3	3	3	3	3	3	3
PV	15	14	17	12	15	14	17	12
PM	0	0	0	0	0	0	0	0
MD	+1D4	+1D4	+1D6	+1D4	+1D4	+1D4	+1D6	+1D4

Armes : *Masse Lourde* 35 %, dégâts 1D8+2+MD ; *Demi-Bouclier* 35 %, dégâts R+1D2+MD, 15 PDS

Armure : Armure Onirique (1D6)

Sorts : aucun.

Compétences : Gémir sur un Ton Suppliant 45 %, Langue Commune 10 %.

Depus

Il est petit, maigre, a le teint olivâtre, une barbe et une moustache noires et bien égalisées. Son visage est aussi calme et absent que le reste des esclaves et ses mouvements s'avèrent tout aussi lents. Ses yeux ont gardé une lueur d'intelligence et d'astuce. Il porte les mêmes vêtements en fourreau gris que les esclaves de la Tour d'Ombre. Les siens, toutefois, s'ornent des broderies et des boucles argentées propre à son haut rang.

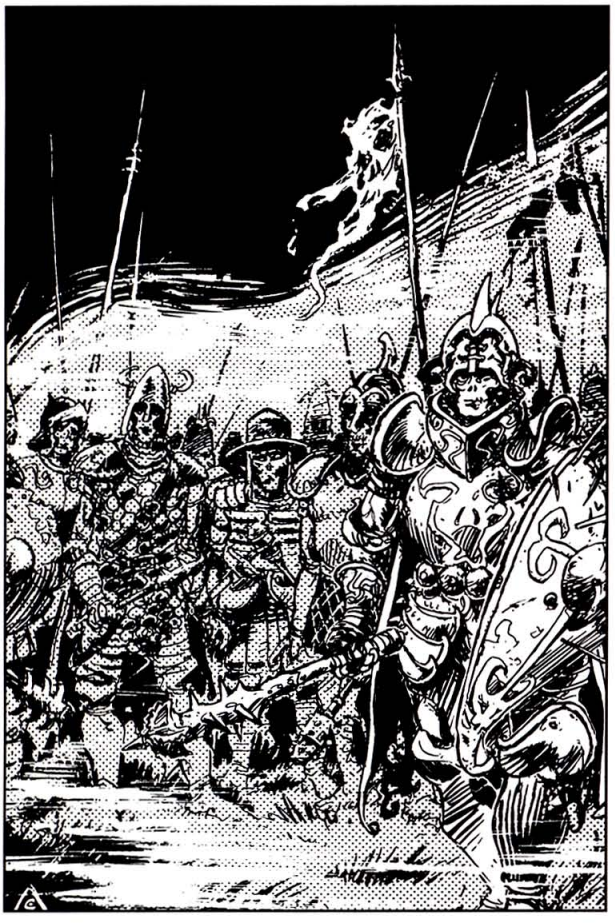
Sa seule arme est un couteau à fruit en platine qui fait également office de clef rossignol, de gratte-sabots, de coupe-ongles, couteau à mastic, de couteau à huître, et d'instrument de musique. Dépus est imperturbable (il qualifie sa situation de «quelque peu embarrassante») et possède le sens de l'humour cynique d'un pince-sans-rire ; aussi est-il souvent difficile de savoir s'il plaisante.

Sa loyauté va à la famille de la Tour Fantôme. S'il parvient à trouver un moyen de secourir Jaxoon, il le fera, dut-il y laisser son âme. Il s'en remet à ses sauveurs et ne prend des mesures drastiques que si ces derniers échouent.

Embol Krang envoie parfois Dépus dans le Fantôme des Cités pour y trouver de nouvelles âmes. Les aventuriers ont 10 % de chance de rencontrer Dépus et sa bande de serviteurs zombies pour chaque journée qu'ils passent dans la Cité. Au cours de la demi-journée pendant laquelle ils visitent la zone infectée par la Tour d'Ombre, le risque de rencontrer Dépus monte à 25 %.

Dépus interpelle les personnages sur un ton amical, expliquant sa situation aussi vite que possible. Si ces derniers ne sont pas nombreux, et s'il juge les zombies capables de les vaincre, il conseille aux PJ de se rendre.

Ses zombies attaquent tout en produisant leur plainte ininterrompue si les aventuriers cherchent à se battre, et les conduisent dans les parcs de confinement de la Tour d'Ombre s'ils fuient ou choisissent de se laisser capturer. Embol Krang les interroge alors. Dépus suggère des plans aux personnages-joueurs dans les seuls cas ou ceux-ci bloquent et où le maître de jeu souhaite avoir voix au chapitre. S'il est tué, il se transforme en fantôme ; il sera alors possible de communiquer avec lui un peu plus tard.



Depus, chef des esclaves

FOR 16 **CON** 14 **TAI** 12 **INT** 15 **POU** 13
DEX 16 **APP** 15

Chaos 66 **Balance** 49 **Loi** 59

Points de Vie : 13

Modificateur aux Dégâts : +1D6.

Armes : *Couteau à Fruit* 41 %, dégâts 1D4+1D6

Armure : aucune.

Sorts : aucun.

Compétences : Artisanat (Jonglerie) 66 %, Artisanat (Servir) 90 %, Déplacement Silencieux 83 %, Esquive 67 %, Faire Preuve de Finesse 75 %, Grimper 53 %, Langue Commune 75 %, Melnibonéen 50 %, Monde Naturel 20 %, Potions 20 %.

Les Autres Esclaves, dix survivants

FOR 12 **CON** 12 **TAI** 12 **INT** 11 **POU** 10
DEX 13 **APP** 13

Points de Vie : 12

Modificateur aux Dégâts : aucun.

Armes : aucune.

Armure : aucune.

Sorts : aucun.

Compétences : Artisanat (Servir) 60 %, Déplacement Silencieux 40 %, Esquive 30 %, Langue Commune 55 %, Melnibonéen 30 %, Monde Naturel 10 %, Potions 10 %.

La Tour d'Ombre

Elle représente l'essence de l'architecture pan tangienne : peu élevée, écrasée, laide, garnie de pointes, et conçue pour avoir l'air malveillant. Elle y parvient d'ailleurs sans efforts. Son ombre se projette à Hwamgaarl et non en ce lieu.

La Tour d'Ombre d'Embol Krang est l'un des grands moments de toute visite effectuée à Hwamgaarl, aussi les aventuriers connaissant la cité maléfique en reconnaissent-ils la silhouette. La tour proprement dite n'existe plus à Pan Tang. En réussissant un jet de Jeunes Royaumes, les personnages se souviennent qu'on croyait la tour détruite deux cents ans plus tôt, ainsi que son bâtisseur, le dénommé Embol Krang, lors d'une tentative avortée de convoquer les épées Stormbringer et Mournblade dans les Jeunes Royaumes.

Elle comporte trois niveaux au-dessus du sol et un très grand nombre en sous-sol, ceux-ci étant, pour la plupart, inutilisés. Elle possède une seule entrée au rez-de-chaussée et est dépourvue de fenêtres ou de toit ouvrant. Ses murs extérieurs sont épais et résistants, festonnés de tout un assortiment sinistre de pointes, de crochets, et de crânes sculptés.

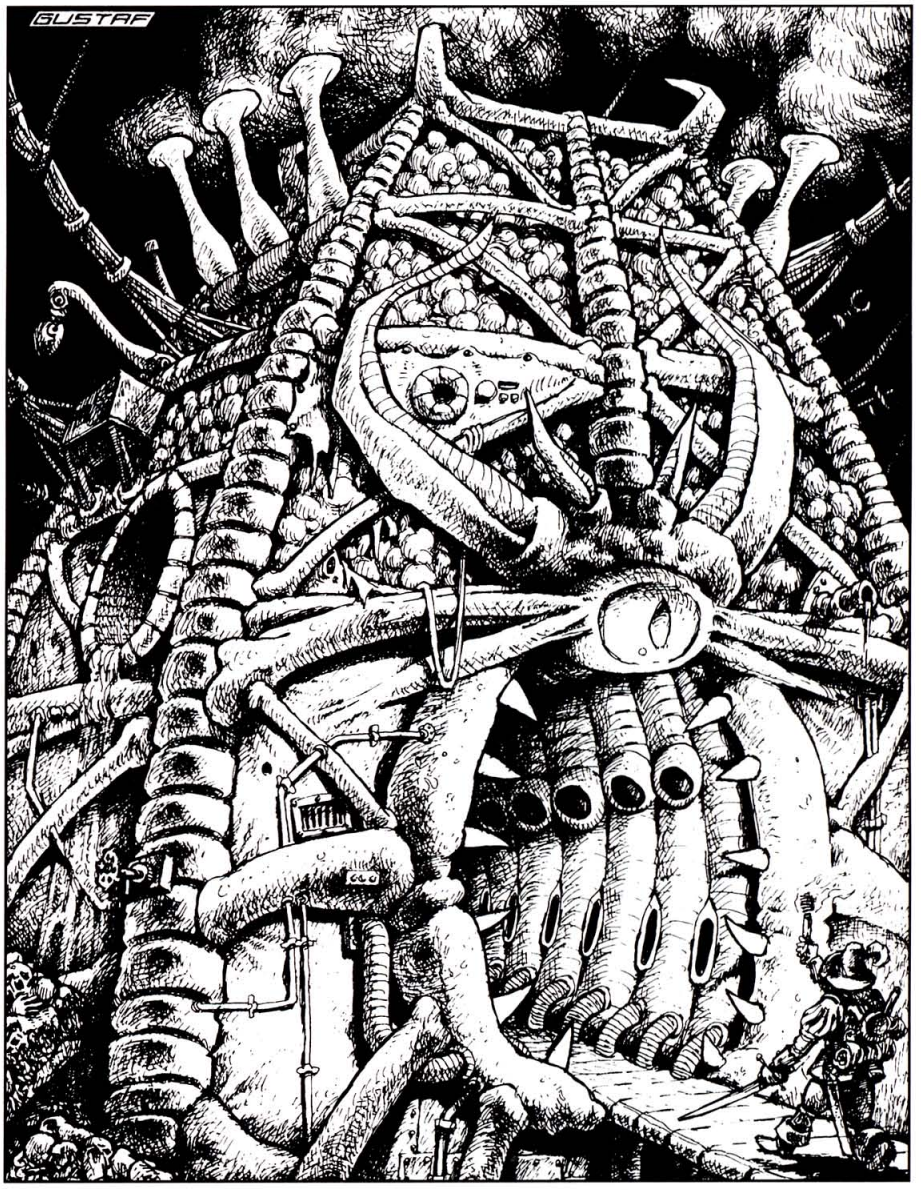
Sous-Sols Inférieurs

Autrefois, ces sous-sols renfermaient les parcs des esclaves, les salles de torture, et les prisons de la Tour d'Ombre quand elle était encore à son apogée. Aujourd'hui, ils forment un labyrinthe de pièces vides et noires comme l'encre.

Premier Sous-Sol

Le premier sous-sol contient les parcs des esclaves et des zombies. Dépus jouit d'une certaine liberté et d'un lit placé dans un recoin un peu plus confortable, mais il est tout de même enfermé au sous-sol avec les autres quand leur maître regagne le Plan des Ombres. Il est le plus libre de tous les esclaves mais aussi le plus surveillé. Embol Krang leur a pris tout leur matériel pour son usage personnel.

Ce dernier suppose que les esclaves de Melniboné sont, tout comme ceux de Pan Tang, dirigés par la peur. Toutefois, les drogues et le style de vie d'Imrryr adoucissent leur servitude et poussent certains à aimer leur condition, voire à révérer leur maître. A l'insu d'Embol Krang, Dépus, du fait de sa position de chef des esclaves habitué à organiser et à gérer les biens de Klo'astra yn, a développé une certaine accoutumance à la drogue et un esprit rusé et astucieux. Il joue le jeu du Pan Tangien, projetant de secourir son maître le moment venu.



Les soupçons d'usage d'Embol Krang l'incitent à dépêcher la moitié de son escouade de zombies auprès de Dépus quand il envoie celui-ci à l'extérieur. Toutefois, il ne se doute pas que, pour être un peu plus utile, cet esclave n'en est pas moins plus insoumis que les autres.

Rez-de-Chaussée

Avec sa voûte d'entrée typiquement garnie des crânes et des faux croisées des adorateurs de Chardros, la porte est taillée dans le plus pur style de Pan Tang. Son heurtoir représente une tête de démon au regard malfaisant, mais le démon qui lui était lié est parti.

Si les PJ frappent à la porte, Dépus l'ouvre et, une fois sa surprise surmontée, les conduit devant Embol Krang. S'ils s'introduisent dans la tour par effraction, ils doivent réussir un jet de Crocheter ou un jet de FOR opposé aux 50 points de la FOR de la porte. Le fait de briser cette dernière provoque un bruit suffisant pour supprimer tout effet de surprise.

Entrée

Il existe une partie de la Tour d'Embol Krang dans chacun des trois endroits suivants : Hwamgaarl, le Plan des Ombres, et Fantôme des Cités.

Les aventuriers peuvent en avoir une vision fugitive lorsqu'ils traversent la voûte d'entrée et ce, même s'ils entrent uniquement dans la tour occupant le Fantôme des Cités.

Le premier lieu ainsi perçu est le Plan des Ombres, un maelström bouillonnant où rodent de vastes formes horrible-

ment vagues. Le second est Hwamgaarl la nuit où résonne le son lointain d'un tigre rugissant, une scène presque aussi effroyable que la précédente.

La troisième et dernière vision revient à l'entrée de la Tour d'Ombre, une série de cuisines simples et désertes, des appartements vides réservés à l'usage des esclaves les plus importants, et les antichambres de la tour. Les niches murales contenaient jadis des trésors pan tangiens, mais sont à présent décorées de crânes et de motifs composés d'os. Embol Krang a déterré des piles entières de crânes et d'os dans des cimetières et des catacombes pillées. Il a ensuite disposé son butin osseux avec art tout autour de cette pièce pour la faire paraître plus accueillante. L'air de la tour est sec et terreux.

Etage Supérieur

C'est ici que se trouvent la chambre à coucher d'Embol Krang et les appartements domestiques de la tour. Des zombies les gardent, reproduisant sans réfléchir les actions qu'ils accomplissaient de leur vivant.

A moins d'y être invités, les personnages doivent agir subrepticement pour traverser cet endroit. S'ils se font repérer, des zombies les bousculent, émettant leurs plaintes incessantes : «Je suis Rayne d'Argimiliar, ne m'oubliez pas.» «Je n'ai pas le choix, pardonnez-moi.» «Lorgem-Til-Nio, j'ai été roi de Tarkesh autrefois.» «Tuez-moi. Tuez-moi.»

Ils attaquent, obéissant ainsi aux ordres préalablement reçus. Ils se battent au summum de leurs capacités, et pourtant leurs yeux morts supplient les aventuriers de leur pardonner. Si ces derniers ont été invités, les zombies avancent lentement en traînant les pieds sans leur prêter attention.

Dernier Etage

C'est le lieu où Embol Krang passe le plus clair de son temps. La Salle des Convocations centrale comporte des portes qui communiquent avec les Salles des Signes et des Bouteilles. On y découvre également une porte cintrée, recouverte d'un rideau agité d'ondulations légères ; elle donne sur le Plan des Ombres.

Jetez 1D100 pour déterminer l'endroit où se trouve Embol Krang à l'arrivée des PJ :

01-30	Salle des Signes
31-60	Salle des Bouteilles
61-90	Salle des Convocations
91-00	Plan des Ombres

S'il occupe la Salle des Bouteilles, le vacarme produit par les fantômes piégés couvre tous les bruits commis par les personnages-joueurs. S'il est dans le Plan des Ombres, les aventuriers ont une heure au maximum avant son retour ; il ne regagnera pas le Plan des Ombres avant 24 heures. S'il se trouve dans la Salle des Convocations, les PJ ne peuvent aller plus Loin sans qu'il les détecte.

Salle des Convocations

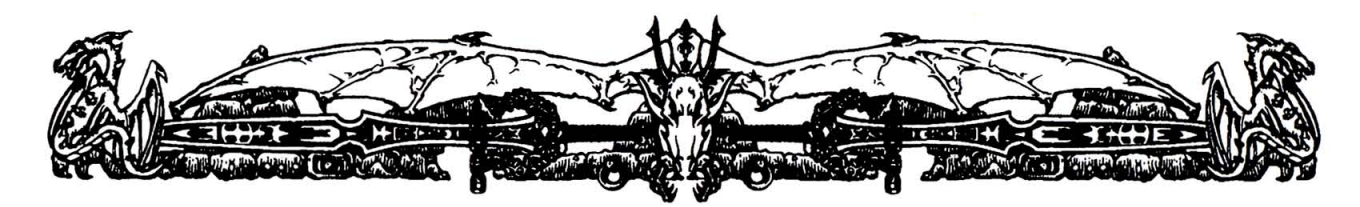
Embol Krang se sert de cette pièce centrale pour conduire l'interrogatoire des zombies. Cette salle n'est presque pas meublée. Son sol marbré est incrusté de diagrammes aujourd'hui inutiles et des formes géométriques propres à la sorcellerie. Il est également garni de bougeoirs vides. Une carte représentant les parties de la ville dont Embol Krang a connaissance est épinglée au mur sud.

Un autel consacré à Chardros le Moissonneur (le protecteur de Pan Tang) occupe le centre de la pièce. Il a été recyclé en dispositif de détention des zombies auquel des sangles en cuir renforcé de bronze ont été ajoutées. Un cadavre inerte gît sur la dalle, réceptacle vide voué à être possédé par les fantômes en bouteille de Krang.

Un encensoir et un râtelier de bouteilles se trouvent près de l'autel. Le dernier meuble de l'endroit consiste en un pupitre. Celui-ci permet à Embol Krang de se rafraîchir la mémoire tout en faisant alterner les fantômes dans le corps réceptacle, ou de déclamer les incantations nécessaires pour imposer sa volonté à un nouveau venu revêche. Ces trois objets ont été taillés dans une matière riche, mais leurs décorations portent la trace de Pan Tang et consistent souvent en des motifs dépeignant la torture et le désespoir.

Salle des Signes

C'est la bibliothèque d'Embol Krang et son contenu s'avérerait inestimable en tout autre endroit. Elle déborde de grimoires dont certains ont disparu deux cents ans plus tôt lorsque la tour s'est volatilisée, et d'autres qui étaient rares à cette époque. Elle ne sert plus à rien à présent, les démons n'ayant pas accès au Fantôme des Cités.



C'est une salle moisie emplie de meubles bibliothèques, de livres et de manuscrits entassés, d'un grand bureau et de plusieurs chaises. Une gravure des Huit Seigneurs du Chaos de Pan Tang domine le mur est. Leurs yeux suivent les intrus dans toute la pièce.

Salles des Bouteilles

C'est ici qu'Embol Krang entrepose les fantômes qu'il a piégés et insérés dans des bouteilles en verre. Chacune d'elles est cachetée avec de la cire rouge sur laquelle il a écrit le nom et le titre de l'ombre retenue à l'intérieur ; par exemple, Tyrol de la Cour du Roi Jaune, Mayna des Cités Pourpres, Ynith de Lormyr, etc.

Cette pièce est chargée d'une intense aura de désespoir et d'angoisse qui émane des réservoirs glacés. La réussite d'un jet d'Ecouter permet d'entendre de faibles cris poussés à l'unisson, implorant d'être libérés.

L'examen attentif d'une bouteille ou d'une autre (jet de Chercher réussi) révèle le fantôme prisonnier en son sein, une brume grise se mouvant de façon liquide, dotée d'un visage suppliant et de mains plaquées contre le verre.

Le fait de briser la bouteille ou le sceau libère le fantôme et celui-ci disparaît rapidement en riant et en chantant de joie.

Le bruit parvenant de la salle est différent si Embol Krang s'y trouve. Les fantômes des bouteilles psalmodient des paroles de défi d'une voix sifflante.

Seuls ses regards furibonds et ses menaces de leur drainer leur pouvoir et de les donner en pâture aux démons du Plan des Ombres parviennent à les calmer.

Entrée du Plan des Ombres

Une fois le rideau levé, cette pièce donne sur la Salle des Convocations du Plan des Ombres. L'entrée luit tel un mirage dû à la chaleur. Pourtant, elle est froide au toucher, ce qui remplit l'aventurier de terreur. Au-delà du seuil, on peut clairement voir le corps mort-vivant d'Embol Krang, endormi et entouré de ses protections magiques. Les murs de la tour n'existent pas sur le Plan des Ombres où ils sont constitués du chaos ombreux et bouillonnant de ce Plan. Dans cette matière, des visages ricanent et jettent des regards malveillants, se pressant contre les parois magiques avant d'être balayés par les courants chaotiques qui y tournoient en permanence.

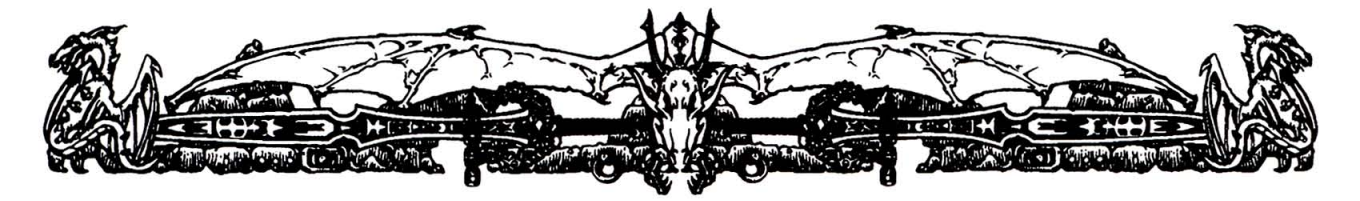
Les ondulations du rideau suivent le mouvement de l'air agité qui, en fait, empêche au dormeur de sortir de la pièce initiale et ne permet pas aux projectiles ou aux autres armes d'y pénétrer.

Toute matière vivante doit réussir un jet de FOR:FOR 15 effectué sur la Table de Résistance pour traverser cette barrière (exception faite d'Embol Krang, celui-ci ayant construit cette dernière, il peut la franchir sans problème pour prendre la forme d'un spectre de l'autre côté). En quittant la Tour d'Ombre onirique, le rêveur a abandonné la protection du Fantôme des Cités. Quand cela se produit, faites un jet de Chance. L'un des événements suivants se produit :

Si le jet est réussi, l'âme du rêveur est instantanément et brutalement rejetée dans son corps où qu'il se trouve. Les PJ se réveillent en Imrryr, dans les salles voûtées de Klo'astra yn.

Si le jet est raté, l'âme du rêveur erre sur le Plan des Ombres sans posséder de corps physique. Le corps onirique délaissé dans le Fantôme des Cités s'évanouit. L'aventurier ne peut plus y revenir.

Il peut posséder le corps d'Embol Krang sans effectuer de jet de POU car son âme est absente. Une fois revêtu de la chair visqueuse et dissolue du Pan Tangien, le personnage ne possède pas les connaissances lui permettant d'en ressortir.



La vraie tour d'Embol Krang est semblable à celle de son rêve, exception faite des protections magiques et du Plan des Ombres dont elle est entourée, et de l'absence de tout habitant. Elle renferme un plus grand nombre d'artefacts car le sorcier emmène uniquement ceux dont il a besoin dans la tour onirique, cherchant en cela à économiser ses pouvoirs. De nombreuses bouteilles de toute taille et de toute forme y figurent également.

La destruction des protections magiques entraîne celle de la Tour d'Ombre, du corps de Krang, et de l'esprit de l'aventurier. Celui-ci meurt sur le coup, dévoré par le Chaos ultime.

Embol Krang meurt au bout des vingt-trois heures dont il dispose encore avant de devoir regagner son corps. Entretemps, son animosité envers les personnages-joueurs restants est extrême.

La Tour d'Ombre onirique et ses alentours restent en place quel que soit le dénouement, elle a en effet pris pied de façon légitime dans le Fantôme des Cités. Par contre, sa corruption ambiante cesse de s'étendre.

S'il n'est pas anéanti, Embol Krang reviendra au cours des 24 heures suivantes (ou moins selon l'heure qu'il est) pour mener sa pénitence d'une heure ; il voudra alors reprendre son corps à raison d'un jet de POU:POU effectué sur la Table de Résistance. Deux âmes ne pouvant posséder un seul et même corps, le perdant de ce combat psychique est dépossédé.

La violation de propriété commise par les PJ éveille une fureur telle chez le Pan Tangien qu'il tentera assurément de les mettre en bouteille pour les interroger. Tant que leur âme reste en vie en attendant le moment où les effets stupéfiants de la drogue onirique auront cessé de faire effet, ils peuvent retourner sains et saufs en Imrryr.

Esprit du Fantôme des Cités

Si les aventuriers font échouer Embol Krang, l'Esprit du Fantôme des Cités leur apparaît et leur donne tous les renseignements complémentaires qu'il leur faut savoir.

Soit la façade d'un grand bâtiment se transforme en tête gardant sa contenance immobilière et se met à parler, soit les personnages semblent monter dans les airs en se balançant et voient, étalé sous eux, le Fantôme des Cités se muer en un visage de pierre gigantesque.

Les deux apparitions s'expriment dans une voix semblable au fracas des pierres et au tintement des trompettes. Toute conversation soutenue s'avère assourdissante. L'Esprit leur explique qu'ils ont modifié le tissu de la Cité, mettant fin à son évolution entre havre de paix et lieu de terreur destiné aux âmes tourmentées qui l'habitent.

Si le stade final de lieu de terreur eut stimulé un changement agréable, les aventuriers ont tout de même accompli une action significative en enrayant un tel glissement. En remerciement, l'Esprit leur donne les récompenses dont il est capable. Il leur alloue un guide pour le conduire à l'emplacement de la Tour Fantôme et de l'âme de Jaxoon, leur apprend où trouver les roses spectrales, ou toute autre chose requise par les PJ et qu'il est à même d'accorder.

Il a peu de pouvoirs à l'extérieur de son propre royaume et ne peut les y aider autrement qu'en les aidant à regagner sur-le-champ le monde de l'éveil. Si les personnages-joueurs ont rempli toutes leurs missions, l'Esprit n'a rien à leur offrir excepté sa reconnaissance de leurs hauts faits. Il promet aussi à ceux qui le souhaitent de les laisser rejoindre le Fantôme des Cités à leur mort pour y dormir et s'y réjouir à tout jamais, à condition toutefois de n'accepter nul autre dieu et de les renier.

Noeud Coulant de l'Ame

Il s'agit d'un torque lourd, iridescent, et composé de trois rangs d'argent, de diamants, et d'opales noires. Sa valeur en métal et en gemmes est de 25 000 bronzes. Ses pouvoirs magiques font doubler ce prix.

L'essence du Noeud Coulant de l'Ame est rattachée à la personne qui le détient dans le monde de l'éveil. Si celle-ci en est dépossédée, le torque disparaît du Fantôme des Cités au cours de l'heure suivante à moins d'avoir été lié à la cité par le sort de Piège de l'Ame d'Embol Krang. Si ce sort lui est jeté dessus, le noeud coulant reste dans le Fantôme des Cités sans se soucier de la personne qui le détient. Sa contrepartie du monde de l'éveil devient continuellement immatérielle.

Le Noeud Coulant de l'Ame fonctionne uniquement sur les fantômes que son utilisateur peut voir. Il doit entrer en contact avec l'esprit, étant le plus souvent placé autour de son cou, pendant que l'utilisateur le tient en deux endroits pour compléter le circuit. Il se produit alors une lutte de POU:POU sur la Table de Résistance. Plusieurs personnes peuvent tenir le noeud coulant, ajoutant leur POU pour mener cette attaque si elles connaissent le sort Chaîne de l'Existence.

Si le pouvoir de l'esprit est vaincu, le Noeud Coulant de l'Ame l'absorbe. Embol Krang et Klo'astra yn savent tous deux comment intégrer une âme captive dans un corps. Si l'esprit l'emporte, il s'enfuit. Si l'utilisateur obtient une maladresse à son jet de POU, le Noeud Coulant de l'Ame absorbe son âme à la place de celle visée.

De Retour à Imrryr

S'il est secouru, Jaxoon se comporte d'une façon que seules les personnes ayant perdu l'objet aimé de leur coeur peuvent comprendre ; cette réaction est légèrement mitigée si les aventuriers l'ont sauvé des griffes d'Embol Krang. Lorsque son âme a rejoint son corps, il s'éloigne d'un pas majestueux, en proie à une colère terrible et silencieuse. Cela ne perturbe pas Klo'astra yn, laquelle sourit tranquillement aux sauveurs de son père. S'ils discernent un soupçon de malice satisfaite dans ses yeux, cela ne les regarde pas.

Une fois cette mission accomplie, Klo'astra yn se remet de ses blessures et, à la grande joie de Cèès, trouve un nouvel intérêt à vivre. Jaxoon fait voeu de se venger de ceux qui l'ont arraché à sa cité adorée mais se laisse de nouveau absorber par sa famille.

Si Mariade a pris plaisir à son expérience auprès des personnages, elle acquiert le goût de l'aventure, et c'est là le seul événement susceptible de la sauver du sort final d'Imrryr. La famille oblige A'Ary à s'excuser pour les persécutions auxquelles il s'est livré.

La Tour Fantôme est restaurée et recouvre son apparence initiale, celle d'une tour grise et conique aux formes plaisantes mais dénuées de la translucidité de la beauté dont l'avait imprégné le marché que Jaxoon avait passé avec le Fantôme des Cités.

Klo'astra yn parvient à extraire toute intrusion des roses spectrales dans l'âme d'un aventurier au bout de 1D6 jours d'étude. Elle offre tout d'abord d'acheter une telle personne, y voyant un spécimen intéressant de greffe de racine, et propose un prix variant entre 10 000 et 100 000 bronzes, selon l'état du sujet. Elle peut redonner vie aux roses spectrales cueillies à l'aide d'un membre mort si les roses lui parviennent au cours de la même journée. Elle consacre un temps considérable à la création de prismes ou d'ouvertures de vision constitués des éléments nécessaire pour que les roses spectrales puissent être admirées par les vivants.

S'il survit, Dépus reprend ses tâches domestiques là où il les avait laissées. Il supervise l'ouverture des salles au trésor de la famille et permet aux personnages-joueurs de choisir leur récompense. Il reste leur ami à vie et, en sa qualité d'esclave honoré, peut les aider de bien des façons. Toutefois, lorsque les aventuriers ont quitté la tour, leurs prochaines rencontres avec Klo'astra yn éveillent chez cette dernière un sourire agrémenté du vague souvenir qu'ils ont lui bien rendu service.

ELRIC

Feuille de Dragon

☐ Chaos ☐ Balance ☐ Loi

Nom _____ Sexe ____ Age ____
Allure, Attitude _____

Caractéristiques

FOR ____ Modif. aux Dégâts
CON ____ _____
TAI ____
INT ____ x 5 = Idée ____%
POU ____ x 5 = Chance ____%
DEX ____ x 5 = Dextérité ____%
APP ____ x 5 = Charisme ____%

Sorts

_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____

Points de Magie

Inconsc.	**0**	1	2	3	4
5	6	7	8	9	10 11 12
13	14	15	16	17	18 19 20
21	22	23	24	25	26 27 28
29	30	31	32	33	34 35 36
37	38	39	40	41	42 43 44
45	46	47	48	49	50 51 52
53	54	55	56	57	58 59 60
61	62	63	64	65	66 67 68

Points de Vie

Inconscient

M. -2	**-1**	**0**	**+1**	**+2**	3	4
5	6	7	8	9	10 11	12
13	14	15	16	17	18 19	20
21	22	23	24	25	26 27	28
29	30	31	32	33	34 35	36
37	38	39	40	41	42 43	44
45	46	47	48	49	50 51	52
53	54	55	56	57	58 59	60
61	62	63	64	65	66 67	68

Compétences

☐ _____ ____ ☐ _____ ____
☐ _____ ____ ☐ _____ ____
☐ _____ ____ ☐ _____ ____
☐ _____ ____ ☐ _____ ____
☐ _____ ____ ☐ _____ ____
☐ _____ ____ ☐ _____ ____
☐ _____ ____ ☐ _____ ____
☐ _____ ____ ☐ _____ ____
☐ _____ ____ ☐ _____ ____

Armes de Contact

Arme	Pourcent.	Dégâts	Pts Structure	Long.	Main
☐ Morsure	____	_____	____	____	____
☐ Griffe	____	_____	____	____	____
☐ _____	____	_____	____	____	____

Armes de Jet

Arme	%	Dégâts	Portée	Att./Round	Pts Structure
☐ Venin	____	_____	____	____	____
☐ _____	____	_____	____	____	____

ELRIC

Feuille de Démon ou Elémentaire

Nom _____

Race _____ Pts pour Convoquer ____
Apparence, Besoins _____

Caractéristiques

FOR ____ Modif. aux Dégâts
CON ____ _____
TAI ____
INT ____ x 5 = Idée ____%
POU ____ x 5 = Chance ____%
DEX ____ x 5 = Dextérité ____%
APP ____ x 5 = Charisme ____%

Compétences

☐ _____ ____
☐ _____ ____
☐ _____ ____
☐ _____ ____
☐ _____ ____
☐ _____ ____
☐ _____ ____

Points de Magie

Inconsc.	**0**	1	2	3	4
5	6	7	8	9	10 11 12
13	14	15	16	17	18 19 20
21	22	23	24	25	26 27 28
29	30	31	32	33	34 35 36
37	38	39	40	41	42 43 44
45	46	47	48	49	50 51 52
53	54	55	56	57	58 59 60
61	62	63	64	65	66 67 68

Points de Vie

Inconscient

M. -2	**-1**	**0**	**+1**	**+2**	3	4
5	6	7	8	9	10 11	12
13	14	15	16	17	18 19	20
21	22	23	24	25	26 27	28
29	30	31	32	33	34 35	36
37	38	39	40	41	42 43	44
45	46	47	48	49	50 51	52
53	54	55	56	57	58 59	60
61	62	63	64	65	66 67	68

Facultés

_____ _____
_____ _____
_____ _____
_____ _____
_____ _____
_____ _____
_____ _____
_____ _____
_____ _____

Armes de Contact

Arme	Pourcent.	Dégâts	Pts Structure	Long.	Main
☐ _____	____	_____	____	____	____
☐ _____	____	_____	____	____	____
☐ _____	____	_____	____	____	____

Armes de Jet

Arme	%	Dégâts	Portée	Att./Round	Pts Structure
☐ _____	____	_____	____	____	____
☐ _____	____	_____	____	____	____

ELRIC

Feuille de Melnibonéen

Allégeance

☐ Chaos (+20) ☐ Balance ☐ Loi

Nom du Joueur

Caractéristiques

FOR ____ Modif. aux Dégâts

CON ____ _____

TAI ____

INT ____ x 5 = Idée ____%

POU ____ x 5 = Chance ____%

DEX ____ x 5 = Dextérité ____%

APP ____ x 5 = Charisme ____%

Nom _____

Lieu de naissance _____ Sexe ____ Age ____

Allure, Attitude _____

Compétences

☐ Amorcer Piège (05%)	____	☐ Equitation (65%)	____	☐ Monde Naturel (55%)	____
☐ Art (35%)		☐ _____	____	☐ Natation (25%)	____
☐ _____	____	☐ _____	____	☐ Navigation (15%)	____
☐ _____	____	☐ Esquive (DEXx2%)	____	☐ Orientation (40%)	____
☐ Artisanat (05%)		☐ Evaluer (45 %)	____	☐ Pister (10%)	____
☐ _____	____	☐ Grimper (40%)	____	☐ Potions (30%)	____
☐ _____	____	☐ Jeunes Royaumes (15%)	____	☐ Répar./Concevoir (DEX x4%)	____
☐ _____	____	☐ Lancer (25%)	____	☐ Royaumes Inconnus (0%)	____
☐ Baratin (15%)	____	☐ Langue Etrangère (0%)	____	☐ Sagacité (15%)	____
☐ Chercher (20%)	____	☐ _____	____	☐ Sauter (25%)	____
☐ Crocheter (05%)	____	☐ _____	____	☐ Scribe (30%)	____
☐ Déguisement (15%)	____	☐ _____	____	☐ Se Cacher (20%)	____
☐ Déplt. Silencieux (20%)	____	☐ Langue Mater. (INTx5%)	____	☐ Sentir/Goûter (15%)	____
☐ Dissimuler Objet (25%)	____	☐ Marchander (15%)	____	☐ Vision de Sorcière (30%)	____
☐ Ecouter (25%)	____	☐ Médecine (60%)	____	☐ _____	____
☐ Eloquence (35%)	____	☐ Million de Sphères (30%)	____	☐ _____	____

Points de Vie

Inconscience

Mort		**-2**	**-1**	**0**	**+1**	**+2**	3	4
5	6	7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29	30	31
32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49

Points de Magie

Inconscient				**0**	1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29	30	31
32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49
50	51	52	53	54	55	56	57	58
59	60	61	62	63	64	65	66	67
68	69	70	71	72	73	74	75	76
77	78	79	80	81	82	83	84	85

Magie Mémorisée

Limite INT = INTx2

Armes de Contact

Arme	Pourcentage	Dégâts	Pts Structure	Long.	Main
☐ Bagarre (40 %)	____	_____	____	____	____
☐ Lutte (35 %)	____	_____	____	____	____
☐ _____	____	_____	____	____	____
☐ _____	____	_____	____	____	____
☐ _____	____	_____	____	____	____
☐ _____	____	_____	____	____	____
☐ _____	____	_____	____	____	____
☐ _____	____	_____	____	____	____
☐ _____	____	_____	____	____	____

Armure, Bouclier

Armure	Heaume Absorp. / % Affect	Sans Heaume Absorpt. / % Affect	Charge	Rounds pour Revêtir
Plaq. Mel.	1D10+6/25%	1D10+4 / 10%	mod	5

☐ **Bouclier** _____% Dégâts _____

D P E G Pourcentage Initial _____% PDS ____

Armes de Jet

Arme	%	Dégâts	Portée	Att./Round	Pts Structure
☐ Arc Mel.	____	2D6+1+1/2 md	200	1	12
☐ _____	____	_____	____	____	____

ELRIC

Histoire Personelle

Nom, Titres, Surnom _____

Lieu de Résidence _____

Famille et Amis _____

Ennemis _____

Matériel de Voyage

Equipement _____

Moyen de Transport Favori _____

Grimoires, Notes

Richesses

Argents Transportées _____

Revenus _____

Propriétés _____

Esclaves Importants _____

Trésor _____

Démon ou Elémentaire Lié

Nom _____
Espèce / Type _____
FOR ____ Modificateur aux Dégâts
CON ____ _____
TAI ____
INT ____ x 5 = Idée ____%
POU ____ x 5 = Chance ____%
DEX ____ x 5 = Dextérité ____%
DEP ____ Armure
Besoin _____
Facultés _____
Armes _____
Compétences _____
Pts de Magie Nécessaires à la Convocation ____

Démon ou Elémentaire Lié

Nom _____
Espèce / Type _____
FOR ____ Modificateur aux Dégâts
CON ____ _____
TAI ____
INT ____ x 5 = Idée ____%
POU ____ x 5 = Chance ____%
DEX ____ x 5 = Dextérité ____%
DEP ____ Armure
Besoin _____
Facultés _____
Armes _____
Compétences _____
Pts de Magie Nécessaires à la Convocation ____

Démon ou Elémentaire Lié

Nom _____
Espèce / Type _____
FOR ____ Modificateur aux Dégâts
CON ____ _____
TAI ____
INT ____ x 5 = Idée ____%
POU ____ x 5 = Chance ____%
DEX ____ x 5 = Dextérité ____%
DEP ____ Armure
Besoin _____
Facultés _____
Armes _____
Compétences _____
Pts de Magie Nécessaires à la Convocation ____

Melniboné

«Dix mille années le Glorieux empire de Melniboné régna sur le monde. Dix mille années avant que l'on écrive l'histoire ; dix mille années après les dernières chroniques. Tout ce temps, quel qu'en soit le compte, le Glorieux Empire prospéra.

Finalement, ravagée par l'épouvante uniforme du temps, Melniboné tomba, d'autres nations lui succédèrent. Mais de ces nations, pas une ne dura dix mille années.

Et pas une ne connut les terribles mystères et les sorcelleries secrètes de l'antique Melniboné. Pas une n'eut accès à de tels pouvoirs. Seule Melniboné domina la Terre pendant cent siècles - puis s'effondra, elle aussi, ébranlée par un Verbe redoutable, sous l'assaut des puissances surnaturelles qui décidèrent qu'elle avait outrepassé le temps qui lui avait été imparti.»

Elric le Nécromancien

Vous détenez entre vos mains le guide complet de Melniboné et de ses redoutables habitants, princes dragons et maîtres sorciers. Toute la puissance, la gloire et l'histoire de cet empire millénaire y ont été consigné. En ouvrant ce livre, vous franchissez une porte vers un autre monde, plus cruel, plus dangereux que le nôtre où l'homme n'est qu'un animal.

Dix mille années de guerre, de conquêtes, d'intrigues et de sorcellerie sont exposées dans le premier chapitre couvrant l'Histoire de Melniboné. Vous y apprendrez les pactes liant les Melnibonéens aux puissances majeures ainsi que la longue guerre contre les Dharzis.

L'archipel de Melniboné, sa capitale Imrryr ses habitants et ses princes sont ensuite décrits. Vous découvrirez les secrets et les pouvoirs de ces «hommes démons».

Ce livre contient aussi trois aventures prêtes à jouer :

Le Guide du Visiteur de Melniboné : Engagés par une guilde de cartographe, les aventuriers sont envoyés explorer l'archipel de Melniboné. Est-ce-bien raisonnable ?

La Coupe des Souffrances : L'Empire de Melniboné confronté à sa décadence et à sa fin prochaine recherche un Grall capable de lui rendre sa puissance. Ce Grall s'appellerait la Coupe des Souffrances.

Le Fantôme des Cités : Présents à Imrryr, les aventuriers sont confrontés à un rêve bien réel, des fantômes cherchant des proies pour satisfaire un maître insatiable et insaisissable.

ISBN : 2-906897-54-X

Prix : 225 F.